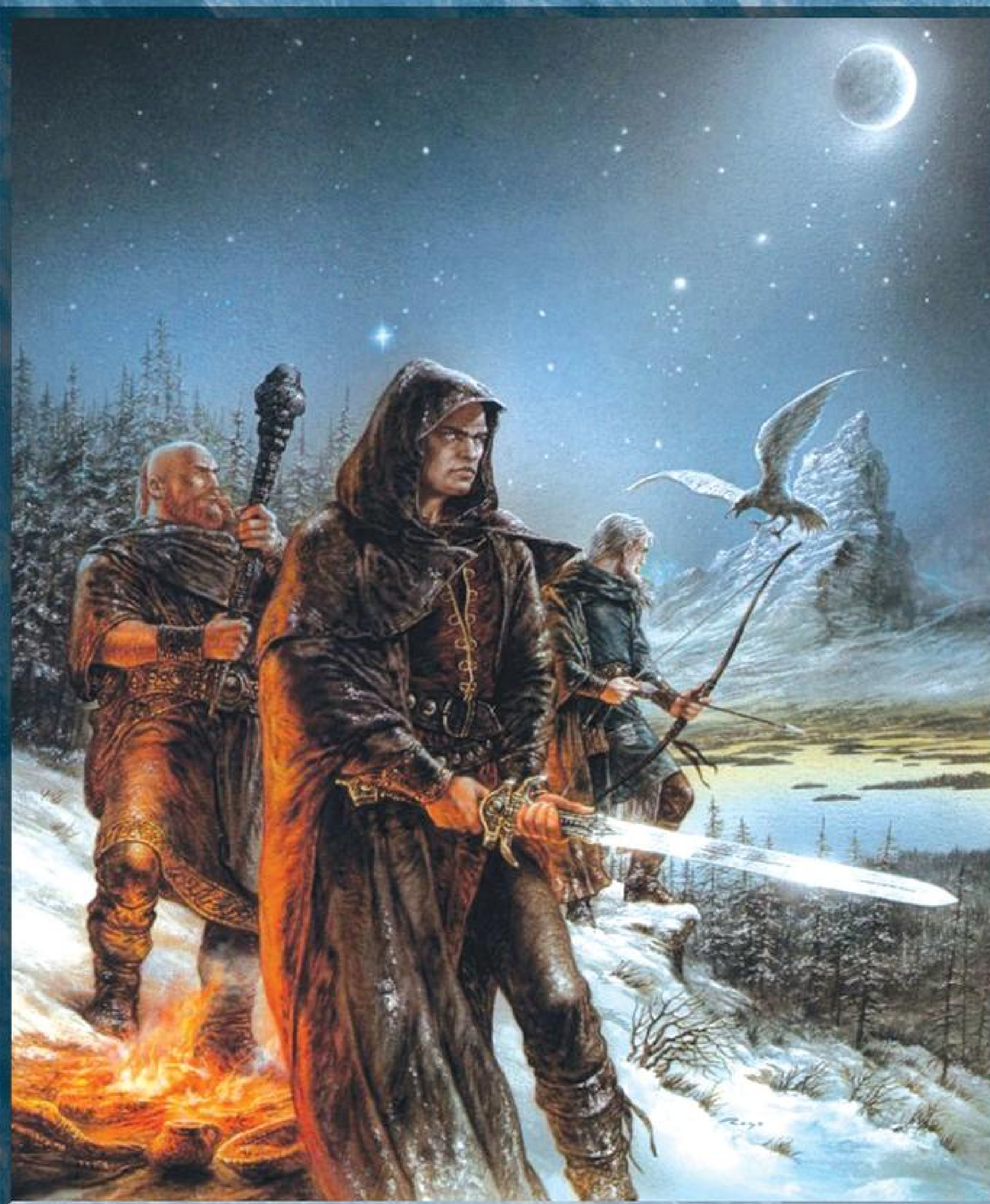
BARBARER & MÄNNISKOFOLK



neoGames®

Barbarer & människofolk är ett tillbehör till Eon



FÖRORD

KAOS, HAR PRÄGLAT hela den skapelseprocess som lett fram till denna modul. Tidigt var det klart att denna modul skulle ha många skribenter så att man skulle få många olika idéer och infallsvinklar på kulturerna som beskrivs. Mycket av grundmaterialet var rester som inte hade kommit med i Geografica Mundana och skribenter blev kontaktade för att skriva om dessa rester utefter en ny mall.

Efter ett tag blev det tydligt att mallen lämnade mycket att önska och gjordes således om från grunden – vilken i sin tur betydde att de redan skrivna texterna var tvungna att skrivas om.

I en virvel av kaos och textmaterial har en modul skapats. Sidantalet har ökat lavinartat och även fastän två folk plockades bort (Darkenerna och Tauperna som varken är primitiva eller barbariska) så krävdes de att texterna kapades på många ställen.

Att hålla i projektet har på många sätt varit en administrativ mardröm. Texter har kommit in, skrivits om, skickats ut, blivit omskrivna för att sedan åter komma till Neogames händer och åter bli redigerade och omskrivna. Vissa texter har helt blivit slopade och skrivits på nytt från grunden.

Här är så den färdiga modulen. Det har funnits mycket kreativitet och skaparglädje och de många skribenterna har fört in sin särskilda stämning och känsla till sina folk. Må de komma till liv i spelets värld.

Petter Nallo,
Novembergrått Göteborg 2004

BARBARER & MÄNNISKOFOLK

Första tryckningen, isbn 91-8912842-7



GÖTEBORG
WWW.NEOGAMES.SE

PRODUKTION
Carl Johan *"Misär"* Ström

PROJEKTLEDARE
Petter *"Projektledare – denna fina titel"* Nallo

KONSTRUKTION
Sebastian *"Jag ser lite smått spyfärdig ut"* Andersson
Dan *"Långa äro den mannens tentakler"* Johansson
Daniel *"Herr Isterband lever än!"* Lehto
Petter *"Grabbar, den här avföringen går att äta!"* Nallo
Josephine *"Jag trillade över en metaforisk tröskel"* Rosén
Carl Johan *"Jag skall bli en schaman när jag blir stor"* Ström
Anton *"Komma förbi nån dag och koka couscous"* Wahnström

MED HJÄLP AV
Micael *"Kvinnan är av ondo"* Axelsson
Ola *"Åsikter är subjektiva, och min ödmjukhet inte den största"* Jentzsch
Truls *"Jag skickar hotbrev till Miljöpartiet"* Ljungström

TACK TILL
Erik *"Nördigt"* Fryksdal
Joel *"Jag pillar på en lösning"* Müller
Björn *"Marginalen ska jag ta ett snack med"* Paulsen

LAYOUT & REDIGERING
Petter *"Dungeons & Dragons, Turd Edition"* Nallo
Carl Johan *"Sågar du av armen här så får du nog mycket blodförlust"* Ström

ILLUSTRATIONER
Kim *"Visste du att man kan få växtvärk i livmodern?"* Vässmar
Ann-Christin *"Spjonk"* Svensson
Carl Johan *"Okej"* Ström
Dover Publications

OMSLAGBILD
Luis *"I do not always paint naked women"* Royo

KARTOR
Carl Johan *"Jag känner mig som Darth Vader idag – fast mer sympatisk"* Ström

KORREKTURLÄSNING
Martin *"Ursäkta min dryga ton men det är faktiskt så jag är"* Andersson
Jacob *"Eller jo… men nej, men jo. Äsch…"* Ericsson
Erik *"Det blir bara nekromantiker"* Fryksdal
Andreas *"I see gay people!"* Johansson
Anton *"Det var inte tillräckligt mycket stjärt!"* Wahnström

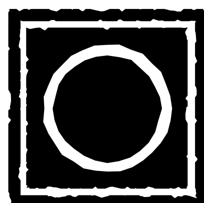
SPELTESTARE
Zishan *"Jag VILL inte vara gay!"* Ahmad
Micael *"Vaddå MITT fel att jag råkade bränna ner halva staden?"* Axelsson
Daniel *"Spelledaren fuskade ju!"* Bakken
Dragan *"Inte utan min Snickers"* Bosanac
Emma *"Jag tycker vi borde agera ut de mer sensuella scenerna"* Danielsson
Daniel *"Jag vill göra något åt min förbaskade dåliga andedräkt"* Lingårdsson
Kalle *"Stolpen får skylla sig själv att den stod i vägen"* Petterson

TRYCK
Oskarshamn Tryck & Media

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

KAPITEL ETT

INTRODUKTION



MOLNEN DROG VIDARE över natthimlen och månen visade sig återigen, badade vinterlandskapet i sitt kalla ljus. Här låg snön tätt, men tack och lov inte alltför djup, mellan trädens bastanta stammar. De båda rörde sig tyst genom de kala trädkronorna och spanade uppmärksamt efter tecken på inkräktare.

Efter ett tag stannade de upp och kurade ihop sig mot ett träds karga bark, med en blick fastställde de att området var säkrat och att de kunde koppla av en aning, men inte helt. Njh-ni ruskade på sig och rufsade om i det kortklippta, gråsvarta håret innan hon kikade ut över skogsmarkerna.

”Det är väldigt tyst i kväll,” sade hon fundersamt. ”Vilket känns fel med tanke på allt som skett hittills.” Än mer kröp hon ihop och talade än tystare ”Man kan nästan tro att vi gjort något fel för att förtjäna allt som hänt.” Hennes stambroder T'grr fnös och kraxade lågt medan han drog de täta pälsarna omkring sin smala kropp. Även om han var van vid kylan så tyckte han verkligen inte om den.

”Vad kan vi ha gjort för fel? Gång på gång visar vi vår stams styrka!” Med mörka ögon spejade han ut mot skogen. ”Vi har tvingat bort Chaldurs sega krigare från vår mark, vi skyddade våra barn från vildbjörnar och upprepade gånger har vi drivit iväg skuggkrigarna från våra bosättningar.” Åt detta skrockade Njh-ni väsande, men uppskattande.

”Efter ännu en vinter står Korpens stam stark, är det vad du säger?

”Korpens stam står alltid stark, Njh-ni,” log T'grr lurigt. ”Alltid.”

MÄNNISKOFOLK

De flesta lärda är överens om att alla människor tillhör en och samma art. Med detta menas att alla människor kan få avkomma som i sin tur är fruktsam. Däremot finns det många olika typer av människor med speciella särdrag och fysiska egenskaper – de olika typerna utgör egna raser. Observera att de olika människoraserna inte har någon direkt koppling till kultur. Inom en kultur kan det finnas olika människoraser. Dessutom är det vanligt att en människoras ingår i många olika kulturer.

Folk

Med begreppet 'folk' avses en större grupp människor som i huvudsak är av samma ras, har samma traditioner och som talar samma språk. I civiliserade kulturer har ett folk ofta ett gemensamt land som de tillhör, men detta gäller inte nödvändigtvis för primitiva folk. Bland primitiva folk är tillhör så gott som samtliga medlemmar samma människoras. Ibland används också ordet 'nation' för att beskriva ett folk (vanligtvis får detta dock en innbörd som gör att folket är förbunden till ett landområde).

Primitiva folk

Runt om i Mundana finns det primitiva (ociviliserade) folk som lever nära naturen.

Primitiva folks kulturer baseras på en enkel försörjning, hantverk och boende. Dessutom är de är djupt influerade av schamanistiska föreställningar och deras samhällsstruktur är alltid baserad på stammen, klanen och familjen.

Definitionen av vad som är ett primitivt folk är inte självklar. Det finns dock ett antal omständigheter som krävs för att ett folk skall anses som 'civiliserade': 1) leva på jordbruk och handel, 2) vara bofasta i ett land, 3) ha städer, 4) behärska skrift, 5) ha en relativt högstående förmåga att tillverka föremål (speciellt metallföremål). De folk som till största delen faller utanför detta anses vara primitiva.

Observera att denna defintion inte är vattentät. Det finns som synes folkslag som landar i utkanterna av denna definition – det kanske tydligaste exemplet är de så kallade tokonbarbarerna som delvis brukar jorden, handlar, är bofasta, har stadsliknande samhällen, har kunskap om skrivkonsten och dessutom har en väl utvecklad metallframställning. Tydlig är att det behövs en kompletterande definition.

En annan defintion utgår istället från vad de primitiva kulturerna karaktäriseras av (istället för vad de inte karaktäriseras av): 1) Sakna skriftspråk, 2) samhällena baseras på små grupper, 3) saknar tekniska specialisering, 4) de sociala relationerna baseras på olika former av släktskap, 5) sättet att försörja sig saknar specialisering – i alla fall på nivåerna ovanför familjenivån.

Man måste vara försiktig med att se alla primitiva kulturer som lika – faktum är att primitiva kulturer är skiljer sig mer inbördes än vad Mundanas olika civiliserade kulturer gör. Intressant att notera är också att de flesta av Mundanas civiliserade kulturer inte bara har sitt ursprung i tidigare primitiva kulturer – de har också alltid drag från de primitiva kulturerna, exempelvis nedärvda seder och traditioner.

Vad är en barbar?

I Mundana anses en 'barbar' vara en individ som kommer från en främmande ociviliserad kultur. Ett annat krav är att de skall tala ett annat språk. Begreppet används dock sällan bland de primitiva folken själva. Observera att denna definition kan variera beroende på vem man frågar – många använder den helt enkelt som en nedsättande benämning på folk med andra seder och bruk – andra om folkslag med en utvecklad krigarkult. Till den förstnämnda kategorin räknas främst tokonbarbarerna som av sabrierna anses ha udda och främmande kultur. Dessutom talar det ett främmande och svårförståeligt språk. Till den andra kategorin räknas med rätta kraggbarbarerna som av utomstående ses som korkade, storväxta krigare med gigantiska svärd. Denna bild kommer dock att nyanseras i och med att denna bok givits ut.



FÖRSÖRJNINGSÄTT

Primitiva folk försörjer sig på de sätt som går för att överleva. Ofta är resurserna och möjligheterna att överleva begränsade så det gäller att man tar till alla sätt att överleva. Olika årstider erbjuder också varierande tillgång på föda. För att möta detta problem finns två strategier: att lägga upp föråd för sämre tider och att använd flera olika kompletterande sätt att försörja sig. De finns tre olika huvudgrupperna av näringar är: 1) samlare och jägare, 2) nomader och boskapsskötare och 3) jordbrukare. Dessa överlappar som sagt, men som regel är det alltid en som är den dominerande.

Försörjningsmetoder

Samling: Denna försörjning innebär att man söker och samla in allt som går att använda som föda; frukt, rötter, insekter, nötter och till och med kadaver. Att samla är ett tidsödande arbet som kräver stor arbetsinsats. Av denna anledning anses detta vara den mest primitiva försörjningssättet.

Jakt: Jakt är för många primitiva folk den viktigast källan till föda. Det finns många olika sätt att jaga på. Vanligast bland primitiva folk är att använda fällor och smyga sig på och överraska bytet. Att spåra ett byte under lång tid och att använda drevjakt förekommer också. Hög utvecklade jägarkulturer har ofta specialiserat sig på vissa bytesdjur.

Nomadisering: Nomader är folk som följer efter halvtama djur på deras vandringar. Vissa perioder kan djuren hållas i hängn, men normalt sätt är det människorna som måste följa efter djuren och flytta sin boplatser därefter.

Boskapsskötsel: Boskapsskötare håller sig med tamboskap som endast färdas kortare sträckor. Människan bestämmer också vart boskapen skall befinna sig, exempelvis med herdar och inhängnader. Vintertid får djuren ofta sparat foder – något som underlättas om boskapsskötseln kombineras med jordbruk.

Jordbruk: Att odla mark kräver en bofast befolkning som inte flyttar. Den är därför i princip omöjlig att kombinera med nomadisering. Att odla marken är ett effektivt och pålitligt sätt att få fram föda. Primitivt jordbruk innebär ofta svedjebruk – vilket innebär att den jord som brukas flyttas från år till år. Jordbruk anses (speciellt av forskare från civiliserade kulturer) vara det mest civiliserade sättet att försörja sig. Faktum är att jordbruk är tungt och slitsamt arbete som tar ut sin rätt på individen. Andra mer 'primitiva' försörjningsätt gör ofta att individen är friskare.

Handel

De flesta primitiva folk är självförsörjande, men viss handel förekommer alltid – även om omfattningen varierar mellan olika folk. Vanligvis sker handeln för att man skall kunna komma över metall, metallföremål, smycken, vävda textilier och andra varor som i framställs av mer civiliserade kulturer. Som bytesvaror lämnar de primitiva folken exempelvis hudar, pälsverk, livsmedel, slavar och timmer.

Metallframställning

De flesta primitiva folka har endast en begränsad framställning av metaller och metallföremål. Många, exempelvis tosher och kamorianer, saknar helt de kunskaperna som krävs. Deras föremål är tillverkade av trä, ben, horn, läder och sten. Möjligen kan de också byta till sig enstaka metallföremål från närliggande och mer civiliserade folk.

Raunlänningar och tokon däremot behärskar hela kedja från malmbrytning till smide. Detta sker både för eget bruk och för export. Raunlänningarna handlar exempelvis med kraggfolket som är skickliga smeder.

BLODSBAND

Blodsband är mycket viktiga bland primitiva folk. Ett blodsband är förhållande mellan två personer baserat på gemensamt känd härstamning till en viss person. I detta avsnitt tas begräppen 'stam', 'ätt' och 'klan' upp och förklaras – dessa ord är väl kända, men deras betydelser är viktig att definiera eftersom denna har stor betydelse bland primitiva folk:

Stammen

En 'stam' är en sammanslutning av individer baserad på en föreställning om gemensam härstamning. Totemistiska stammar baserar normalt sin härkomst på ett gemensamt totem. Övriga stammar från en legendarisk person, grupp, en plats, en myt eller en historisk händelse. Stammens namn säger ofta något om denna härstamning. Ofta är stammen sammansatt av ett antal underordnade klaner vilkas överhuvuden har ledande ställning i samhället (en klan är alltid grundad på sin härstamning till en viss verklig person).

Ätten

En 'ätt' består av de personer som har en gemensam stamfader på svärdssidan (på fädernet). Ofta är kravet på verkliga biologiska blodsband höga. Dock förekommer så kallad 'ättledning' i vilken utomstående kan tas upp som medlemmar (denna ättledning är dock inte alls så omfattande som det som förekommer i klanen – se nedan). I sammanhanget bör man observera att benämningen 'ätt' i mer civiliserade kulturer också används för en benämna en adlig släkt – likheterna är ganska stora men man bör inte förväxla dem.

Klanen

En 'klan' är nästan som en slags ätt som anser sig härstamma från en gemensam anfader eller anmoder. Vanligtvis har klanen också ett visst landområde där de anser sig höra hemma. I praktiken är dock klanen inte lika strikt definierad eftersom nya medlemmar ofta tillkommer genom att trälar och främlingar upptas och genom att klaner slås samman för att de skall bli mäktigare. Medlemmarna i gruppen har ett gemensamt tillnamn efter denne person (ibland med ett prefixet som indikerar att det är ett klannamn). En klan är exogam, det vill säga att att man måste gifta sig utanför den egna klanen. Observera att en familj därför alltid består av medlemmar ur flera klaner. Medlemmar med ungefär samma ålder inom en klan tilltalar varandra som "syster" eller "broder". Äldre medlemmar benämnes "far" eller "mor". Yngre medlemmar såsom "son" eller "dotter". Klanen i sin helhet anser sig vara solidariska med den enskilda medlemmen och måste ta ansvar för dennes handlingar. Inbördes strider mellan olika klaner är vanliga, även inom en och samma stam. Dessa strider leder ofta till att blodshämnd krävs. Klanhövdingarna kan samlas till råd får att avgöra ärenden som rör stammen.

Familjen och giftermål

En 'familj' är en varaktig gemenskap av man, hustru och deras barn. Familjen är den absolut viktigaste enheten bland alla människofolk. Primitiva folk har ofta engifte. Bland rena jägarfolk har mannen ofta makten. Bland jordbrukande folk har kvinnan den dominerande ställningen. Herdefolk består ofta av storfamiljer där gifta söner och deras hustrur bor kvar i familjen.

Engifte och mångifte

Engifte (eller monogami) är det vanligaste bland både primitiva och civiliserade folk. Det innebär att man bara ta sig en make eller maka. Omgifte är inte tillåtet förrän man blir änka/änkling eller att man skilt sig.

Månggifte (eller polygami) förekommer bland vissa primitiva folk. Nästan uteslutande innebär detta att en man kan ta sig flera hustrur. Detta kräver dock att mannen klarar att försörja dem.

Exogami

Exogami innebär att man måste gifta sig utanför en viss 'grupp' som man själv tillhör. Vanligt är exempelvis att man inte får gifta sig med en medlem av sin egen klan. Den bakomliggande anledningen till detta är att förhindra inavel. Exogami är därför vanligt bland folk som lever i små grupper.

Exogami förekommer dock inte i alla kulturer. Bland vissa primitiva folk med större bofast befolkning förekommer 'endogami', det vill säga att man gifter sig istället inom en viss ätt (exempelvis med en kusin). På detta sätt splittras och försvinner inte ägodelar och land ur ätten.

Hemgift och brudköp

Hemgift innebär att brudens familj tillför gåvor till den nya familjen, exempelvis i form av boskap, land, bostad eller pengar. Hemgiften kan ses som en förtida del av brudens fars arv. Ju rikare brudens familj är desto större hemgift. Vid arv som tillfaller hustrun avräknas hemgiften från arvslotten.

Brudköp innebär att brudgummen betalar brudens familj med exempelvis boskap eller pengar. Detta för att kompensera för det arbetskraftsbortfall som brudens familj drabbas av. En annan anledning är också att brudgummen visar att han har tillräckliga resurser för att försörja den nya familjen. Om hustrun dör har änklingen rätt att kräva tillbaka brudköpet (reducerat med en vissa andel för varje barn som hustrun fött).

RÄTTSSKIPNING

Primitiva folk har en syn på rättsskipning som skiljer sig stort från den som finns hos mer civiliserade folk. En grund i detta är att den relativa frihet som primitiva folk har – i civiliserade kulturer binds de flesta individer av feodala strukturer som kraftigt begränsar friheten. Friheten för dock med sig att mer rättslöst samhälle där dråp och ofred är vanligt.

Förpliktelser mot klanen

En medlem i en primitiv kultur binds inte av formella lagar, utan snarare av blodsband och de förpliktelser som dessa band ställer. Ofta anser sig hela klanen (eller ätten) sig vara solidariska med den enskilda medlemmen och måste ta ansvar för dennes handlingar. På samma gång är därför den enskilda individen skyldig att lyda det som klanens (eller ättens) ledare beslutat. Ohörsamhet och brottsliga handlingar leder till att man utesluts – under förutsättning att individen inte 'frivilligt' sonar dess på det sätt som ledarna beslutar. Man kan alltså inte straffas, utan bara fördrivas – något som näst döden är detta det värsta som kan hända en individ i en primitiv kultur. En klanlös individ är i princip fredlös. De regler som gäller för rättsskipning är sällan nedtecknade. Istället används en muntlig tradition där reglerna berättas från de äldste till de barn som skall bli lagmän eller hövdingar.

Blodshämnd

För brott som riktas mot en medlem i en annan klan eller ätt gäller andra regler. Som regel utkrävs så kallad blodshämnd – det vill säga en blodig vedergällning mot en medlem ur en annan ätt, släkt eller klan för en frände. Vanlig missdåd som hämnas är dråp eller kvinnorov. Ofta gäller regeln öga för öga, tand för tand och liv för liv. Blodshämnd förekommer inte inom den egna ätten, släkt eller klan. Som direkt följd av blodshämnden är inbördes strider mellan olika klaner vanliga, även inom en och samma stam. Dessa strider leder ofta till att ytterligare blodshämnd krävs. För att bryta denna ibland oändliga spiral av blodsutgjutelse finns något som heter 'ättebot'. Ätteboten är en ersättning som vid dråp betalas till den dräptes ätt för att undgå blodshämnd. Ättebotens storlek är bestämd genom hävd och tradition.

INITIERINGSRITER

VID OLIKA VIKTIGA punkter i livet passerar stammedlemmen in i nya stadier. Vid varje sådan passage hålls en så kallad initieringsrit. Även om många är kopplade till fysisk förändring så är det i huvudsak för att bekräfta och fira att individen uppnått en ny social roll. Initieringsriterna stärker också gruppens sammanhållning.

Vanliga initieringsriter

Exakt vilka initieringsriter som förekommer inom en kultur varierar och dessutom skiljers sig utförandet åt (se stycket 'Att genomföra initieringsriter' där det anges ett antal steg som vanligen förekommer). Observera att i vissa kulturer kan det finnas olika grader. Initieringsriter genomförs då för varje ny grad som uppnås.

Födsel: Det är en av de mer fundamentala passager då en anden manifesterar sig fysiskt i en nyfödd kropp. Under denna rit blir individen en människa. Alla kan närvara vid en födsel.

Namngivning: Under denna rit blir individen en medlem av stammen. Namnet som ges bestäms antingen av föräldrarna eller av stammens schaman (som i vissa fall rådfrågar förfadersandarna).

Könsmognad: Vi denna rit inträder individen i det vuxna livet (inom vissa stammar blir man dock inte vuxen förrän man gifter sig, se nedan). Riten hålls ofta då individen uppnått en viss specifik ålder, och baseras mer sällan på den verkliga mognaden. Prövningar är antingen baserade på kunskap eller fysisk förmåga.

Giftermål: Denna initieringsrit hålls för att fira och markera att ny familj inträder i stammen. Riten hålls också för att markera individernas övergång från en familj till en annan. Ibland räknas man inte som vuxen förrän man gifter sig.

Krigare: Denna initieringsrit hålls då individen inträder bland krigarna. Prövningarna består vanligtvis av kamp eller fysiska prövningar. Inom vissa kulturer finns flera grader av krigare som man kan bli initierad till.

Moderskap: Att bli moder är en viktig händelse i en kvinnas liv. Denna initationsrit förekommer bara hos vissa stammar då kvinnan föder sitt första barn.

Äldste: De äldste utgör i många stammar ett råd med rådgivande eller beslutande funktion. Ofta krävs att individen uppnått en viss ålder. Vanligt är också att man väljs in av de som redan tillhör de äldste.

Schaman: Involverar alltid resa in på andeplanet för att träffa förfädersandar eller stammens totem – vanligtvis i formen av återupplevda myter. Eftersom antalet schamaner i en stam inte är så stort händer det ofta att den blivande schamanen behöver resa långväga.

Präst: Präster är inte lika vanligt som schamaner, men har å andra sidan nästan alltid flera grader som man kan initieras till.

Magiker: Magiker är inte heller speciellt vanliga bland primitiva folk, men då de förekommer så är det vanligt att speciella initieringar hålls av andra magiker.

Döden: Vid döden hålls initieringsriter så att individen skall upptas bland förfadersandarna (eller resa till stamtotemet).

Att genomföra initieringsriter

Initieringsriter förekommer inom alla kulturer (även inom civliserade kulturer), men skiljer sig naturligtvis åt. Däremot finns det ett antal gemensamma element som alltid (eller nästa alltid) förekommer. Dessa kan vara bra att ha i åtanke om man som spelledare vill iscensätta en initieringsrit under spelets gång. Bestäm då de olika delarna som ingår i förväg. Här följer en uppräkning av de olika delarna som ingår:

Formell öppning: Initieringsriten hålls alltid på en speciell plats som är avskild från obehöriga. Deltagarna består dels av officienter som förättar invigningen samt dels av åskådare (alltid sådana som redan är invigna). Vanligtvis förs den som skall initieras in till denna grupp, med förbundna ögon, naken eller på något annat sätt för att markera att denne ännu inte tillhör de invigna.

Prövning och krav: Den som skall invigas måste genom olika prov bevisa att han eller hon är värd att bli medlem. Det kan röra sig om kunskapstester, fysiska prövningar, förnedring, kamp, överlevnad, viss uppnådd ålder, speciellt släktskap eller rent av val genom röstning. Ofta kombineras flera olika typer av prövningar och krav.

Svära eder: Den som skall initieras måste svära eder att följa de regler som gäller för medlemmarna. Vanligen att inte avslöja de hemligheter som kommer att förmedlas. Om initieringsriten i sig är hemlig måste man också svära att inte avslöja något om denna.

Formell utnämning: Det kanske viktigaste delen är att den som skall bli medlem formellt blir utnämnd. Detta sker nästan alltid genom att ledaren för officienterna muntligen förklarar den nye medlemmen som initierad. I samband med detta är det mycket vanligt att den nye medlemmen får bevis på tillhörighet, exempelvis igenkänningstecken, lösenord, symboler, ett nytt namn, kläder, tatueringar och så vidare.

Invigning i hemligheter: Den nya medlemmen instrueras i den mer eller mindre hemliga kunskap som alla medlemmar besitter. Exakt vad denna kunskap omfattar varierar naturligtvis beroende på vilken typ av initiering det rör sig om. Primärt rör kunskapen dock sådant som behövs för att klara sig i den nya rollen. Kunskapen förmedlas av de som redan är invigda. Vid födselriter och dödsriter är hemligheterna helt och hållet riktade till anden vilket innebär att psyket inte upplever någon ny kunskap.

Festligheter: Nästan alla initationsriter avslutas (eller kombineras) med festligheter där man firar den som initieras. Man firar också att gruppen som individen nu tillhör har stärkts. Är det flera individer som skall initieras är det vanligt att man placerar dessa riter samtidigt. Under denna del av initiationsriten är det inte ovanligt att även icke invigda får närvara (fast långt ifrån alltid).

SCHAMANISM

Schamanism är en mycket viktig del bland de flesta primitiva folk. En del primitiva folk, exempelvis raunlänningarna, har dock en religiös livssyn och dyrkar gudar. Den schamanistiska tron kan grov delas upp i tre delar: animism, totemism och tro på förfadersandar. Observera att det är vanligt att dessa tre schamismtyperna ofta överlappar varandra och de kan kombineras med olika religiösa föreställningar. Mycket mer om schamanism finns i modulen *'Schamaner & drömvandrare'*.

Animism

Animism är tron att alla fenomen i naturen är besjälade. Exempelvis kan man dyrka vinden, berget, solen, månen, floden, öknen och så vidare. Schamanens roll är ofta att blidka naturandarna. Det mest utmärkande för animism är att folket känner sig själva som en del av omgivningen. Exempelvis kan olika grupper har väl avgränsade områden de jagar på, men för den skull så anser de sig inte äga marken – de är istället en oupplöslig del av marken. Animism förekommer bland annat hos veddofolket och auserna.

Totemism

Om man tillber och anser sig tillhöra ett speciellt djurs kollektiva ande, så kallas detta 'totemism'. Djur har inga själar utan alla djur av en viss art har en kollekt totem. Folk som har en totemistisk livssyn tillskriver sig ofta själva totemdjurets egenskaper. Att bära mask föreställande eller att på annat sätt dekorerar sig som totemdjurets är inte ovanligt. Faktum är att de exempelvis ofta säger om sig själva "vi är vargar" eller "korparna är våra bröder" – detta är exempelvis vanligt bland kamorianerna (som av många anses var det mest typiska totemistiska folket).

Tro på förfadersandar

Dyrkan av förfäderna och deras andar förekommer bland många primitiva folk – med en viss övervikt för primitiva folk som åtminstone har någon form av jordbruk. Förfäderna är fortfarande en del av stammen, även om de inte lever i fysisk form längre. De har också rätt att straffa eller fördöma den som bryter mot folkets moraliska regler och tabun. Samtidigt kan den som uppför sig korrekt få hjälp och förlänas status inom stammen. Förfäderna representeras ofta av deras bevarade dödskallar eller utsirade trästatyer. Schamanens roll är att kontakta och få råd och hjälp av förfadersandarna. Tron på förfadersandar är vanligt bland auser.

Myter

Myter är berättelser som har en särskild innebörd inom den grupp där de berättas. Det speciella med myter är att de sällan har något med verkligheten att göra – faktum är att de flesta myter är abstrakta och vanligen har övernaturliga företeelser. Många myter saknar till och med logik. Det viktiga är att myten förklarar något om världen eller samhället. Myten är långt ifrån bara underhållning – alla primitvia folk tror djupt på den och dess värde.

Primitiva folks myter är nära kopplade till schamanernas förställningsvärld. På sitt djupaste plan fungerar myten som en kunskapsbärare för schamanen – många initiationsprov består av en färd på andeplanet för att återuppleva olika myter.

Genomgående kan man hitta ett antal olika typer av myter. De tre vanligast typerna är de som förklarar hur världen kom till, hur människan skapades och varför det egna folket finns till.

Skapelsemyter: Dessa berättar hur världen skapades av gudarna. Skapelsemyten innehåller nästan alltid en konflikt som gör att världen har antagit en annan form än den ursprungliga.

De första människorna: Enligt myterna har de första människorna ofta övernaturliga egenskaper. Med hjälp av dessa lyckades de besegra fiender som ville förhindra att folket etablerade sig.

Folkets plats i världen: Dessa myter förklarar varför folket lever på den plats de gör, vad man äter och försörjer sig på, relationen till olika djur, varför olika tabun finns, hur samhället blivit organiserat och folkets seder och bruk.

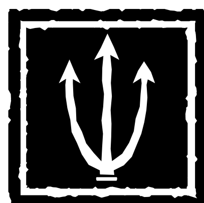
Utöver dessa tre finns det andra myter som också är vanliga, exempelvis: myter om totemdjurens äventyr, myter om anfädernas hjältedåd, myter om andeplanet och myter om världens undergång.

Både som spelledare och spelare är det viktigt att inse myternas viktiga plats. De är utmärkta verktyg för att motivera en rollperson som kommer från en primitiv kultur.



KAPITEL TVÅ

ADASIER



Luften var tjock av de många ljud han lärt känna under sin uppväxt, vindens dämpade sus, de många insekternas surranden och alla de blöta ljud som bara träsken kunde skapa. Försiktigt rörde han sig under de knotiga trädens skuggande lövverk med ett ordentligt grepp om sitt spjut vilket han hela tiden höll lyft, redo.

Så hörde Raazon ett plaskande läte inte långt ifrån platsen där han stod och det var med lika mycket tur som smidighet att han lyckades undvika krokodilens smällande käftar. Träskdjuret vände sig om och kastade sig mot honom i ännu ett dödande anfall, men möttes av det vassa spjuthuvudet. Desperat kastade krokodilen hela sin tyngd bakåt och ryckte loss spjutet ur adasierns grepp.

Så kvickt han förmådde drog Raazon upp sin dolk och flyttade sig några steg bort ifrån det sårade rovdjuret som demonstrativt slog ihop sina käftar.

Just som krokodilen förberedde ännu ett anfall träffades den av en liten vass pil, därefter ännu en och ännu en. Förvirrad slängde reptilen på sin massiva svans och grumligt träskvatten stänkte omkring den. Raazon plockade upp sitt förlorade spjut och stack krokodilen samtidigt som ännu ett spjut kördes ner i dess fjälliga hud.

Lättad tittade han upp i Lozos glada ansikte.

”Jag borde nästan tacka Muarak för att du ständigt vakar över mig,” skrattade Raazon. Den andre skrattade också och drog en hand genom sitt svarta hår.

”Jag räknar med att du vakar över mig… Så istället borde du tacka Muarak för att han har gett oss den här krokodilen. Vilken fest det kommer att bli! Eller vad tror du?”

ADASIER

I de beryktade Maazenträsken i de sydöstra delarna av det jargiska kejsardömet lever de märkliga adasierna, även kända som ”sorgens folk”. Själva kallar de sig ’maaz’ vilket betyder ’folket’. Folkets underliga utseende och språk har gjort att man fruktat dem, till och med betraktat dem som ’omänniskor’ eller själlösa djur. Men de är på inget sätt bara djur, de är ett gammalt och sinnrikt folk med gamla traditioner och stark kultur.

Det adasiska folket

Adasierna har ett ganska särpräglat utseende. De har nämligen en lätt grönfärgad hud och rudimentär simhud mellan fingrar och tår. Dessutom verkar de bara ha hår på huvudet och inte på någon annan del av kroppen. Håret är nästan alltid rakt och långt, oftast svart eller mörkt till färgen. Ögonen är mörka. Adasier är ganska smala i sin kroppsbyggnad, adasiska män blir oftast runt 165 cm långa, kvinnorna något kortare, och de brukar väga runt 55–60 kg. De lever ofta rätt länge, tack vare den mat de äter och det liv de lever. De träsklevande adasierna klär sig mycket sparsamt, i varje fall under sommarhalvåret. Man brukar gå barbröstade, både män och kvinnor, och endast skyla sig med höftskynken. Under den kallare delen av året så bär man dock mer kläder. När regnen och kylan kommer så klär man sig i enkla kläder av skinn och hudar, inte sällan bär både kvinnor och män byxor och fodrade kappor. Det är ovanligt att adasier använder smycken, istället brukar man vid högtider och riter måla sina kroppar i vackra färger.

Adasiernas mentalitet

Det viktigaste i en adasiers liv är skaparguden Muaraks tolv levnadsregler, vilka varje adasier följer mycket noggrant och samvetsgrant. Så länge en adasier följer dessa levnadsregler kommer Muarak att vaka över och beskydda denne. En adasier anser dessutom att man inte skall, eller kan, leva på ens förfäders bedrifter utan varje individ skapar själv sin egen lycka och sin egen framgång. Man kan exempelvis inte äga jord eller naturtillgångar, lika lite som man kan äga luft eller vatten, och den som påstår sig äga ett stycke mark är för adasierna en kättare som förolämpar den store Muarak.



GEOGRAFI

Adasierna är nära knutna till det legendariska Maazenträsken där de lever relativt isolerat från omvärlden. Det finns bara ett fåtal större bosättningar i träsken. De flesta adasier lever i mindre byar. Utöver de adasier som lever i Maazenträsken finns det även mindre kolonier längs Igonhavets nordöstra delar.

Utbredning

Adasierna lever huvudsakligen i Maazenträsken som är belägna i den sydliga provinsen Lemira i Jargien. Vad som är mindre känt är att adasier även bor utanför Maazenträsken, främst på ön Beren (i den jargiska provinsen Berenholt) och i deltaområderna vid flera av de sydjargiska flodernas mynningar. Det finns också mindre kolonier av adasier på de norra delarna av djungelöarna som ligger nordöst om Vambolien (dessa kallas Lemirion av cirefalierna). De mest avlägset boende adasierna är den spillra som lever runt kustområdet i den sumpiga bukten som leder in till Gnaar-Muur.

Adasiernas karaktäristiska fysionomi tycks på något sätt bli mindre uttalad ju längre bort från Maazenträsken som folket bor. Vad detta beror på är okänt, men troligen beror det på att rasen blandas med andra människor i dessa områden.

Maazenträsken

Träsken breder ut sig längs kusten, sydväst om hamnstaden Lagath, upp mot Jukon och då särskilt vid Jukonviken och uppströms längs floden. Ju längre österut man kommer desto oländigare blir träskmarkerna. Längst österut, runt Jukonviken, bildar träsken en fuktig sumpskog. Denna består av mörk och dyster växtlighet såsom förvridna träd som växer på små träsköar vilka reser sig ovan vattenytan. I de här östra delarna av Maazen hittar man de tre tempelruiner som adasierna beskyddar. Men de flesta håller sig borta från träsken på grund av terrängen, blodsugande insekter, blodiglar, sumpmonster. Till detta kommer naturligtvis fientliga adasier och deras giftpilar.

I Maazen finner man ett rikt, inte sällan farligt, djurliv. Här lever krokodiler, giftormar, giftspindlar, landbläckfiskar, sumpmonster samt ett mycket stort antal blodsugande insekter och blodiglar som kan sprida träskfeber och andra, mer eller mindre dödliga sjukdomar. Adasierna verkar ha en mycket hög naturlig motståndskraft mot dessa sjukdomar.

I Maazen ligger tre gamla tempelruiner, vars hemligheter adasierna vakar över. De ser det som sin uppgift att se till att tempelruinernas hemligheter stannar i träsken, dessa får nämligen inte under några omständigheter nå omvärlden. Varför, eller vilka hemligheterna är, har adasierna glömt, men man vaktar fortfarande ruinerna.

Väktarna som vakar över tempelruinerna är en skara på runt ett trettiotal adasier. Deras pilar är bestrukna med ett starkt nervgift, och de sägs kunna förflytta sig med en förvånansvärd snabbhet och ljudlöshet genom träsken. Väktarna är dessutom språkrör för Muarak och får ibland visioner eller uppenbarelser från guden. Dessa tolkas av väktarnas skara och man avgör därefter vad man skall säga till de övriga adasierna.

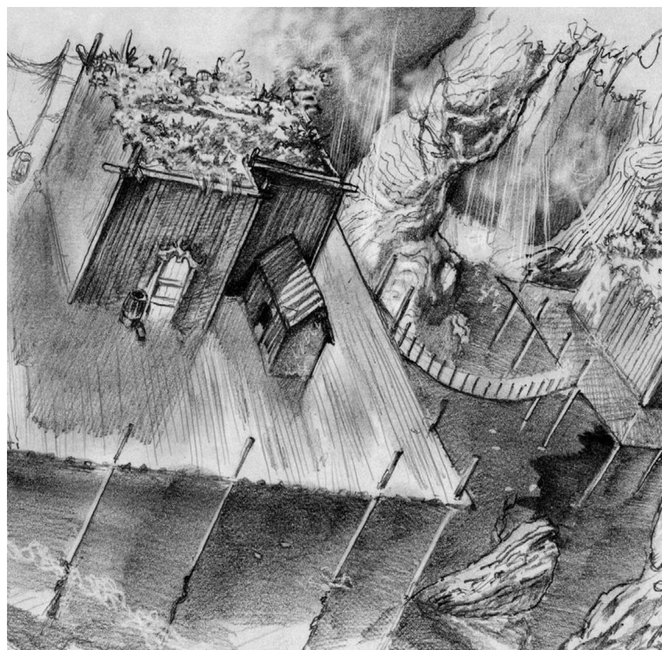
Bosättningar

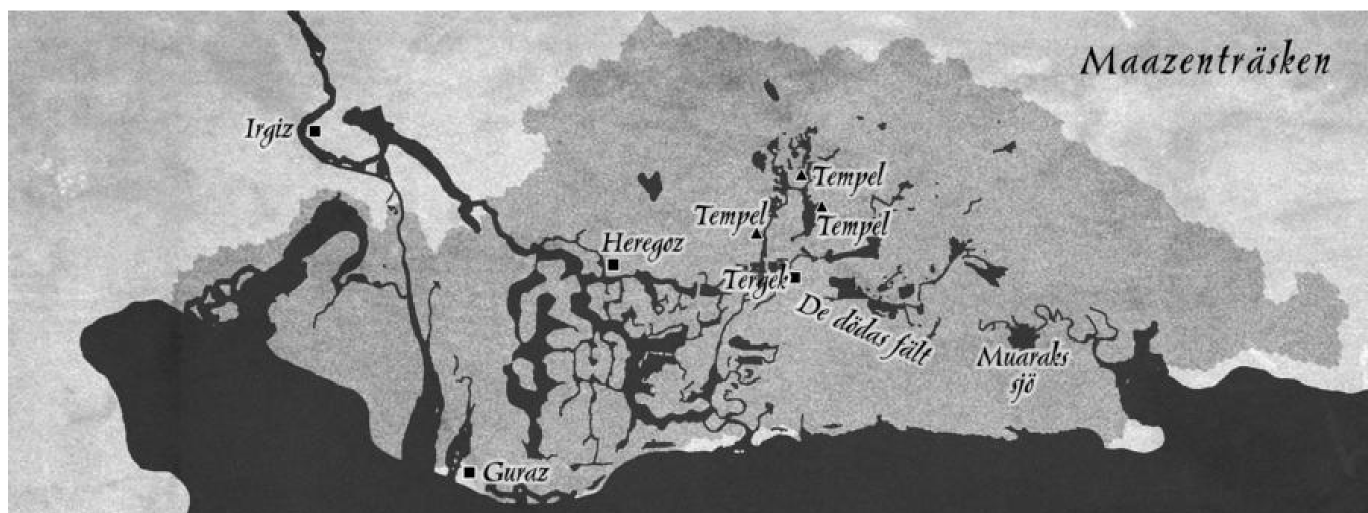
Adasierna bor i små bysamhällen, nästan alltid i närheten av en naturlig träskö (finns ingen träskö så används buntar av vass för att åstadkomma en sådan). Husen är små trähus som byggs på plattformar som hålls upp av pålar högt över vattenytan. Själva huset är ofta ganska litet, men utanför på plattformen finns rum för arbete och förvaring. Hustaken är inte sällan plana och jordklädda för att kunna fungera som odlingsmark, och här odlar man främst grönsaker och kryddörter.

Guraz: En av adasiernas allra största boplatser är byn Guraz som när den är som störst kan ha nära 500 invånare. Byn ligger söder om Jukon, på den östra stranden av den stora floden. Hit kommer adasier för att utöva byteshandel med andra adasier från större delen av Maazen. Två gånger om året håller man dessutom stora fester till guden Muaraks ära. Då samlas männen för att dansa, spela och sjunga till guden och kvinnorna och det är vid dessa tillfällen som byn växer sig riktigt stor.

Irgiz: I de norra delarna av Maazenträsken, inte långt ifrån den jargiska staden Amra, ligger den adasiska byn Irgiz. Den är förhållandevis stor, men det är inte vad som utmärker byn. I Irgiz hittar man nämligen en liten helgedom till den ende guden Daak, och även en del jargier letar sig hit då och då. Adasierna från Irgiz bedriver nämligen en del handel med just jargierna, och utåt sett har man 'omvänts' till Daaks tro.

Tergek: En av adasiernas otillgängligaste boplatser är Tergek som ligger djupt i träskens östra delar. Byn ligger nära de tre tempelruinerna och därför är det kanske inte så underligt att många väktare ses i byn. Här hittar man, bland andra, Kaza som är den äldsta nu levande väktaren. Inte långt från Tergek hittar man dessutom de dödas fält där döda tempelväktare begravs.





Intressanta platser

De dödas fält: Djupt inne i hjärtat av Maazenträsken hittar man de dödas fält. Här begraver man döda väktare på plattformar som reser sig högt över träskmarken med hjälp av stöttor och pålar. De dödas fält är en helig plats och man säger att Muaraks ande vilar över platsen och vakar över de döda väktarna. Den som utan tillåtelse passerar här kan räkna med att straffas av Muaraks ande.

Heregoz: En plats som man talar väldigt lågt om bland adasierna är byn Heregoz, som även används som varnande exempel. Folket i byn var duktiga krigare, skickliga hantverkare och framgångsrika fiskare. Men man började anse sig förmer än andra och olyckan drabbade till slut byn. Nu är Heregoz tom och endast de ruttnande och övervuxna husen står kvar, det sägs även att en unken lukt vilar över platsen. Vad som utplånade byn vet man inte, en del skyller på 'Den namnlöse', andra på träskmonster och vissa säger att en av krigarna blev vansinnig och dödade sina fränder.

Muaraks sjö: En av adasiernas heligare platser är Muaraks sjö, vilket egentligen är en stor och fruktansvärt djup dypöl. Här brukar adasierna helga Muarak genom olika offer såsom pärlor, guld och fångar. Flera gånger sägs främlingar ha försökt få tag på guldet och rikedomarna från bottnen, men ingen har ännu lyckats. Ingen har heller lyckats ta reda på exakt hur djup Muaraks sjö är. Man säger också att ett hemskt monster, ofta talat om som Muaraks vrede, vaktar platsen och som vaknar om man inte offrar till det.

Tempelruinerna: Långt inne i de nästan oframkomliga östra delarna av Maazenträsken ligger de tre tempelruinerna som adasiernas väktare ständigt vakar över. Ruinerna är uråldriga och sägs ruva på otroliga skatter, men också på fruktansvärda hemligheter. Adasierna vet inte längre själv vilka dessa hemligheter är, den kunskapen har gått förlorad genom historien. De är förbjudna att besöka av alla förutom tempelväktarna – och dessa har svurit en tysthetsed. Igenom dimman kan man dock se underliga statyer resa sig på de öar där ruinerna ligger – statyer med underliga huvuden.



HISTORIA

De mestadels fredliga adasierna har gjort ganska lite väsen av sig genom historien. Många gånger har de faktiskt tack vare sin isolation 'glömts bort' för att sedan upptäckas igen vid ett senare tillfälle. De har huvudsakligen levt fredligt i Maazenträsken under tusentals år och verkar under denna tid inte försökt sig på någon större folkvandring.

Legender och myter

Världens skapelse: Muarak sägs ha skapat havet genom att kastat undan allt land. På denna landö byggde han sedan sin hydda. Efter eoner så kom dock fientliga gudar och fördrev Muarak. Eefter detta har Muarak levt under vattnet.

Muaraks folk: En annan gud som hette Lumina släppte lös djur och varelser över världen. För att överleva talade adasierna med olika djur i träsken. Muzka träskmyggan lärde dem hur man färdades i träsket, Kuzbark hur man tillverkar gift, krokodilen Sucho hur man simmar och hur man jagar fisk, bläckfisken Kolkrab hur man försvarar sig mot främlingar och ormen Anaserpa hur man bygger hus på träsköarna.

Det utvalda folket: Guden Muarak såg hur läraktiga adasierna var och valde ut dem. Muarak förklarade de grundläggande sanningarna om livet, samt hur man vördar det. Detta folk var adasierna och de har fört med sig gudens sanningar ända fram till idag.

De långa fångenskapen: Efter att Lumina släppt ut adasierna i världen så kom ett ondskefullt folk och förslavade adasierna. Efter tusen år av fångenskap räddades adasierna av melusiner som var utsända av Muarak.

Forna tider

För mycket länge sedan, berättas det, så levde adasierna som slavar under fruktansvärda herrar. Dessa sadistiska varelser blev dock störtade då Muarak kom till adasierna och erbjöd dem frihet. Han gav dem uppgiften att vakta templen och för evigt ära honom. Fortfarande fruktar man dock att de väsande demonerna som är adasiernas ursprungliga härskare skall återkomma. Man ser därför till att följa sina totemandar och lyda Muaraks bud så att han inte skall lyfta sitt beskydd från dem. Igenom historien har folk utifrån träsken försökt ta sig in och stjäla av Muaraks skatter och dräpa adasierna men vid alla dessa tillfällen har adasierna dräpt förövarna.

Sentida historia

På senaste tid har jargierna försökt införa Daaks lära hos träskfolket, men misslyckats. Adasierna har nästan alltid hållit fast vid Muarak och sina gamla traditioner. En annan sak som lockat jargierna till Maazen är de rikedomar av guld och pärlor som sägs finnas här. De tre tempelruinerna lockar också skattsökare. År 2505 e.D. lyckades adasierna nedgöra en hel jargisk expedition med hjälp av sina giftpilar och blåsrör. Templens hemlighet får inte lämna träsken, och har ännu inte gjort det heller.

Tideräkning och kalender

Man kan inte säga att adasierna har någon direkt tideräkning, tid är nämligen en sådan sak som räknas som oviktig för dem. Skall man prata om olika händelser och tidsbestämma dessa någorlunda anger man namnet på den väktare som var äldst vid tillfället och hur många generationer sedan det var (adasierna räknar en generation till ungefär 25 år). Man säger exempelvis att något hände "på Ziors tid, för tre generationer sedan".

SAMHÄLLE & KULTUR

Adasierna har ett ganska öppet samhälle. Individen bedöms efter sina egna framgångar och bedrifter, inte efter vad ens föregångare åstadkommit. Som konsekvens av detta kan man inte 'ärva' en titel eller respekt från sina föräldrar. Folket är uppdelade i fem större stammar i Maazenträsken. Dessutom finns ett antal mindre stammar spridda över stora områden.

Styrelseskick

Byarna har ingen formell ledare. Skall ett beslut fattas samlas de vuxna männen i byn för att diskutera fram en lösning, även om debatterna inte sällan slutar i handgripligheter. Oftast är det då de som är mest 'övertygande' som får sin vilja igenom. Då detta vanligen är tempelväktarna så kan man på många sätt säga att dessa styr adasiernas samhälle. Varje stam har dessutom en äldste som har visst inflytande då denne är respekterad för sin ålder och kunskap. Sedan lyssnar man självklart till vad schamanen och totemandarna har att säga. De fem stammarnas äldste samlas vid behov till ett råd om de behöver besluta något som rör hela det adasiska folket.

Stammar

Det adasiska folket är uppdelade i fem större stammar. Den största stammen är Aananni som har ca 800 medlemmar. De övriga stammarna är Lazeria (drygt 450 medlemmar), Zaaria (ca 350 medlemmar), Kezaan (ca 300 medlemmar) och Bahye (med knappt 1000 medlemmar).

Utanför Maazenträsken finns det ett antal mindre stammar: Den största av dessa är Irdanni som lever på ön Beren i Berenholt. På Lemirion lever Bzari, vid floden Lornos delta finns Zena-stammen, vid Rhers mynning lever Maaria, vid floden Kebes återfinns Adamaaz-stammen och söder om Gnaar-Muur finns en liten spillra av en stam som heter Zazrosti.

Familjen

I byn lever bara medlemmar av en och samma stam. Släktskapet räknas på mödernet allt enligt Muaraks fjärde levnadsregel. Adasiska män flyttar hem till den kvinna de gifter sig med och blir del av hennes familj. Detta eftersom man anser att det är kvinnan som för släkten vidare. En ingift man från en annan stam tas upp i hustruns stam.

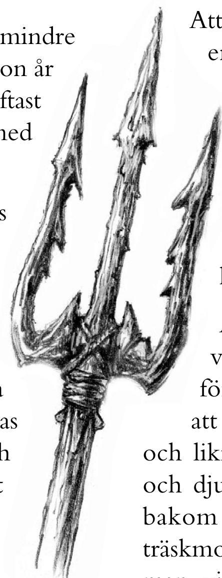
Den adasiska storfamiljen består förutom av hustrun och mannen av ogifta söner samt alla döttrar och deras eventuella makar. Barn till dessa ingår också ofta. Om hustruns föräldrar är så gamla att de inte kan klara sig så lever de också i storfamiljen.

Försörjning

Adasierna lever främst på fiske och jakt, och i mindre utsträckning av odling. Nästan alla män från tolv, tretton år och uppåt arbetar som fiskare, och de använder sig oftast av nät och spjut. Vid jakt används blåsrör och båge (med sina långa pilar kan denna också användas för fiske).

Pärldykning är också ett relativt vanligt yrke. Deras lungor och fysionomi är väl lämpade för denna uppgift. Pärlorna är adasiernas viktigaste handelsvara.

Adasiernas hantverk består mestadels av föremål av ben, trä, lera, pärlor och pärlemor. Man är mycket skickliga snidare och kan mejsla fram förträffliga blåsrör och lätta pilar ur de flesta material. Deras snidade figurer och konstföremål är mycket vackra och skickligt gjorda. Metall använder man däremot främst när man skall göra tåliga föremål och redskap som skall användas länge, eller vid tillverkning av vapen.



Äventyrliga adasier tar ibland värvning på jargiska och meloriska fartyg. Dessa adasiska sjömän ses dock med viss skepsis på av både jargiska sjömän och övriga adasier.

Allmän livsåskådning

Släkten för med sig minnen ända från skapelsens tid, minnen som man skall dra lärdom av i sitt egna liv. Genom att lära sig av de framgångar och misstag som ens föregångare gjort kan en adasier lättare välja i de svåra val som han eller hon ställs inför i sitt liv.

Familjen innebär dessutom nästan alltid en trygg plats och ett stöd i de flesta situationer. Och vad som än händer så kommer alltid familjen att finnas där, enligt adasierna.

Adasierna har ett ganska öppet samhälle. Individen bedöms man efter sina egna framgångar och bedrifter, inte efter vad ens föregångare åstadkommit. Enligt adasierna är det dessutom absurt att äga mark eller naturtillgångar, det som finns på och i marken tillhör ju alla.

Man kan däremot äga redskapen man använder och de föremål och minnen som finns inom släkten. Den adasiska arvsrätten är därför lite speciell. När en adasier dör så ärver byn gemensamt mycket av adasierns ägodelar (såsom redskap och liknande), förutom de konstföremål och liknande som de anhöriga behåller.

Adasier använder inte magi. Mystiska företeelser förklarar man oftast med hjälp av gudarna och deras krafter. En adasier som stöter på magi blir oftast väldigt fundersam och skrämd över hur någon kan tygla 'gudarnas krafter' och adasiern är troligen mycket försiktig.

Kultur

Adasierna traditioner och kulturella identitet är mycket viktig för dem. De tycker om sång och dans, särskilt i samband med religionen och schamanistiska riter. För att hylla sina gudar brukar adasierna sjunga hymner och spela, främst på zanzaraflöjter, medan männen och kvinnorna dansar olika danser. När de dansar dessa danser är de nästan alltid nakna och är kroppsmålade i vackra färger och mönster.

Att återge de traditionella episka dikterna och berättelser är en mycket omtyckt sysselsättning. Det nyansfyllda språket adask lämpar sig mycket väl för dessa ändamål. Berättelserna återger vanligtvis de myter och legender som adasierna anser vara sin historia – självklart förvridna efter århundraden som passerat. En särskild typ av skräckhistorier som kallas för viskningar är populära men får endast berättas under särskilda högtider.

Adasier är dessutom mycket förtjusta i konst och vackra ting. Både snideri och skulptur är vanligt förekommande, inte sällan utsmyckar man husen genom att snida figurer och former i dörrkarmar, fönsterramar och liknande. Dessa utsmyckningar är ofta i form av växter och djur från träsken, och det finns nästan alltid en mening bakom varje liten bild. Exempelvis kan man snida träskmonster i form av stora pelare på utanför husen, eftersom man vill hålla dessa utanför huset medan fiskar och andra 'nyttovarelser' kan finnas på insidan av dörren. De finaste och dyrbaraste konstverken tillverkas av pärlor, pärlemor och guldtråd.

Adasiernas mat

Adasierna lever av vad de kan fånga i träsken – främst fisk, skaldjur och krokodil. De samlar också olika rötter som de servera som tillbehör. Som komplement odlas också en del grönsaker och kryddor i byarna.

Diresa: Träsksvampar med hallucinogena egenskaper torkas, kokas och silas till en uppskattad rusdryck.

Fisk i kokgrop: Urtagen fisk fylls med smakrika växter, slås in i blad och tillagas i kokgrop med hjälp av heta stenar.

Halstrad fisk: Fisken rensas och halstras över öppen eld. Serveras ofta med mango och kokta tarorötter.

Jäst krokodil: Krokodil, fisk, salt och örter jäses i slutna kärl nedgrävda i marken i en månad. Därefter tas köttet ut och serveras tillsammans med kokt rotskott från vass.

Kokad krokodil: Krokodilkött tärnas och lägges i en marinad av saft från auccafrukten. Nästa dag sjudes köttet i ett par timmar innan det serveras. Om man får tag på halkyonkött så tillagas även det på detta vis.

Rå fisk: Adasiernas vanligast kost är rå fisk som serveras tillsammans med vildris. Det finns många typer av denna maträtt som smakar annorlunda för varje fisksort.

Sköldpadda: Läggs på eld och grillas till dess att skalet spricker. Köttet tas ut och skärs upp. Serveras med rotskott av vass eller kokta bambuskott.

Torkad fisk: Torkad fisk krossas till mjöl och kokas tillsammans med rötter, fett eller fisklever. Serveras tillsammans med ägg och kokta rötter.

Tabun

Muaraks tolv levnadsregler innehåller de viktigaste riktlinjerna för hur en adasier skall leva. De två viktigaste tabuna är att man under inga omständigheter får ljuga och att man inte får gifta sig med någon från den egna byn.

Högtider

Högtiderna som adasierna firar är relativt få, de flesta av dessa är religiösa speciellt den första januari. Religiösa högtider hålls också 1 april, 1 juli och 1 oktober. De två viktigaste ickereligiösa högpunkterna för adasierna är bröllop och begravningar. Dessa hålls med schamanistiska ceremonier.

Riter

Namngivning: Namngivningen sker alltid hos en schaman som kontaktar stammens totem för att få reda på vad stammens nya medlem skall bära för namn.

Bröllop: Då man gifter sig anses man bli vuxen. Denna rit sker helt utan inblandning från vare sig schamaner eller präser.

Väktarprovet: Det finaste som kan hända en adasier är att bli uttagen som väktare av tempelruinerna. Själva uttagningen består av ett eldprov som årligen skördar ett flertal dödsoffer. De som genomgår provet måste ha uppnått könsmogen ålder och tydligt ha visat sin lojalitet mot Muarak för att få delta. Antalet unga som genomgår provet överstiger sällan en handfull, men större antal har förekommit. Väktarprovet består av att de deltagande under en natt skall ta sig från en bestämd tempelruin till en annan, hämta en symbolisk trofé och sedan återvända innan solen gått upp.

Begravning: Vid begravningar sveper man in den döde och sänker ned kroppen någon plats i träsken. Begravningsriten leds alltid av en schaman som åkallar stammens totem.

Brott och straff

Det åligger individen och familjen att bevaka sin egen rätt. Allvarligare brott bedöms dock genom rådsmöte av de vuxna männen i byn. I de flesta byar finner man också en väktare eller, i de mer avlägsna delarna av Maazen, ett språkrör för guden Muarak. Deras råd väger tungt och de har dessutom en utslagsröst om rådet är oenigt. Om någon skulle dömas för ett brott så är det väktarna eller språkrören som beslutar om lämpligt straff. Vid grava brott så offras vanligen personen till guden Muarak genom att man dränker denne i en helig göl – allt för att brottslingens själ skall räddas.

Handel

Adasierna är rätt så självförsörjande och har tämligen små behov och är därmed inte fullt så intresserade av att bedriva storskalig handel. När adasier väl bedriver handel är det oftast med de närbelägna jargierna, och vid sällsynta tillfällen melusinerna, och man säljer då oftast flodpärlor, torkad fisk, konstföremål och liknande. Det finns dock de som säger att de också säljer olagliga droger och häxmediciner, och ryktena om att det finns stora mängder guld i träsken är seglivade.

Den viktigaste importvaran är metallföremål. Adasierna har en ytterst rudimentär kunskap om metallbearbetning – metallframställning behärskar de inte alls.

Myntsystem

Adasierna har två sorters mynt: skillingen och penningen. Penningen är lika mycket värd som den jargiska denaren – ett mynt som också används av adasierna. Skillingen är ett guldmynt som är värt tolv silver. Adasierna präglar inga mynt (faktum är att de inte har någon egen metallframställning). Ingen vet exakt var dessa mynt kommer ifrån, men säkert är att de härstammar från något okänt fallet rike. Denna slutsats förstärks också av att mynten som regel är mycket slitna och skavda.

Krigsmakt

Det till största delen fridfulla folket adasierna har ingen direkt krigsmakt. De flesta vuxna män kan hantera ett spjut, båge och adasierkniv, och många förstår sig även på de adasiska blåsrören. De bästa krigarna hittar man dock hos tempelväktarna. De använder starka gift till sina pilar och huggare. De sägs dessutom kunna röra sig obehindrat och obemärkt genom träsken. Många adasiska män och kvinnor är skickliga på obeväpnad strid och de har ett flertal särskilda tekniker där de använder sina böjliga kroppar och snabba reflexer i kvicka grepp och sparkar. Denna typ av närstrid är nästan rituell och utövas bland både män och kvinnor under festligheter och högtider. Det är inte många som bryr sig tillräkligt mycket för att anfalla adasierna, vilket gör att de oftast kan leva vidare i fred.

Språk

Adasiernas egna språk adask kan för en främling mest låta som gutturala läten och andra djuriska ljud. Men adask är ett nyansrikt och ordrikt språk där varje ord kan ha många olika betydelser och innebörder. Det nyansrika adask lämpar sig också mycket väl för poesi och sång, vilket adasierna är väldigt förtjusta i. Man har däremot inget skriftspråk.

Intressanta personer

Kaza: Den äldste nu levande tempelväktaren är en förvånansvärt frisk och gammal man som är känd som en stor krigare. Den sista tiden har Kaza dock gjort sig ovän med många av de andra tempelväktarna eftersom han anses dela med sig av ruinernas hemligheter lite väl generöst. Bland annat har han yttrat att något finns gömt under ruinerna. En del viskar dessutom om att Kaza använder sig av ett livselixir.

Mizu: Den ovanliga Mizu är dotter till en adasisk kvinna och en jargisk man, hon är därmed något så sällsynt som ett halvblod. Mizu har drag både från adasierna och jargierna. Tillsammans med sin mor fördrevs hon, men fann ett hem hos väktarna som förbarmade sig över flickebarnet. Hon växte upp där och är nu en skicklig väktare. Ute bland byarna säger man dock att hon är besatt av en demon som väntar på den långa natten då den kan visa sitt sanna jag.

Zartana: Den unga Zartana är en adasisk kvinna som sägs ha speciella krafter, hon kan nämligen förutse olika stora händelser långt innan de inträffar. Hon är mycket vacker, men när hon nådde tonåren blev hon helt plötsligt både stum och döv. Väktarna är mycket skickliga på att få ur henne det hon sett, hon brukar kommunicera genom att nicka och skaka på huvudet. Ingen vet varför eller vilka sjukdomar som drabbat Zartana men många tror att Muarak talar genom henne.

RELIGION & SCHAMANISM

Adasierna tillber både gudar och sina stamtotem – utan att någon konflikt uppstår. Den störste guden hos adasierna är utan tvekan skaparguden och havsguden Muarak, även om en del adasier ibland ger sken av att dyrka Daak för att slippa onödigt bråk med jargierna. Byns schaman håller kontakten mellan de olika totemen som varje stam har.

Muarak

Adasiernas gud heter Muarak och anses se ut som en gigantisk humanoid med fiskhuvud och skinn klätt med fiskfjäll. På ryggen sticker stora fenor ut. Guden sägs leva i en bottenlös göl någonstans i Maazenträsken – en göl vars läge kan flytta på sig.

Dyrkan av Muarak tar sig formen av gåvooffer som kastas i speciella heliga gölar. Om tiderna är onda är det inte ovanligt att barn offras för att blidka guden. Likaså sker med personer som brutit mot Muraks lagar eller främlingar som är illasinnade.

En sann troende adasier offrar en tiodel av sina fångster och produktion. En sann troende adasier kallas för ’zargiz’. En Muarakpräst kallas för ’muargiz’. För att bli präst måste man klara ett mycket lätt (Ob1T6) slag mot Qadosh och normalsvåra (Ob3T6) slag mot Simma och Fiske.

De har hänt att Muarak framkallat stora flodvågor som räddat adasierna undan hotande faror – ibland har dock dessa flodvågor även drabbat adasierna själva.

En sann troende (zargiz) erhåller en amulet som gör att fiskar dras till honom. Alla slag för färdigheten Fiske blir en nivå enklare (–Ob1T6). En präst (muargiz) får en stav som kan kontrollera tidvattenströmmar med två knop i valfri riktning.

Schamanism

De flesta adasier tillhör Muzka, träskmyggans totem, eller krokodilens totem Sucho, landbläckfiskens totem Kolkrab och jätteormens totem Anaserpa. Andra totem förekommer bland de mindre och avlägsna stammarna. Vissa stammar tillhör Kuzbark, som är tusenfotingens totem och dessa är kända för att ta mycket lätt på guden Muaraks ord och m er följa den listiga och farliga Kuzbark. Här kan man finna de mest krigiska adasierna och de som inte drar sig för att anfalla sina fränder.

Stammens schaman leder alla riter som är tillägnade stammens totem. Schamanen är den som förmedlar råd och önskningar till och från totemet.

Muaraks tolv levnadsregler

1. Adasierna är Muaraks utvalda folk. Han beskyddar alla adasier så länge de inte vänder sig från de tolv levnads–reglerna.
2. Kvinnan är lika helig som den bördiga jorden eftersom hon ger liv åt kommande generationer.
3. Den man som inte visar en kvinna vördnad är ingen riktig man och förtjänar inte Muaraks lycka.
4. Kvinnan skall föra släkten och dess minnen vidare. Släkten kan med säkerhet veta att barnet är hennes, men ingen kan säkert veta vem som är fadern.
5. Man kan äga jord lika lite som man kan äga luft eller vatten. Jorden du brukar för att få föda är Muaraks skapelse och är dig bara till låns.
6. Alla skapar sin egen lycka, ingen kan leva på ens förfäders bedrifter. Men alla bär med sig och lär sig av sina förfäders minnen och lärdomar, från den store guden Muarak.
7. Den som far med osanning och baktalar sina fränder skall straffas med Muaraks vrede.
8. Lidande är Muaraks sätt att lära de hårda mjukhet och de högmodiga fromhet. Den som beklagar sig över sitt lidande har inte lärt sig dess syfte och kommer att tuktas av Muarak till dess man kommer till insikt.
9. Endast de fromma är värdiga Muaraks kärlek.
10. Den som öppnar sin dörr åt en främling i nöd skall själv finna öppna dörrar när nöden tränger sig på. Den som ger av sitt bröd åt en hungrande, skall själv finna bröd när hungern är som starkast. Men den som stänger sin dörr och själv äter sitt bröd skall blott finna stängda dörrar.
11. Den som förlåter skall få förlåtelse och de som tröstar skall finna tröst. Den som sårar skall såras och den som slår skall slås.
12. Genom hårt arbete och vedermöda uppnår man lycka och visar Muarak vördnad. Den som arbetar för annat än mat, kläder och husrum förtjänar inte Muaraks lycka.

ROLLPERSONEN

DET KAN VARA en intressant och spännande upplevelse att spela en adasisk rollperson. Men man måste förstås förstå sig på de tolv levnadsreglerna (det viktigaste för varje adasier) och dessutom sätta sig in i deras traditioner. Adasier har ett eget sätt att se på världen vilket man inte får glömma, dessutom har omvärlden ett ganska speciellt sätt att se på adasier.

Att spela adasier

Det kan vara lite svårt att införliva en adasier i en spelgrupp men det är långtifrån en omöjlighet. De adasier som lämnat Maazen bakom sig inser snart att det tar tid att bli accepterad av omgivningen. Det finns de som blivit misstagna för monster av skrämda bybor och blivit stenade till döds. För att platsa in har adasierna lärt sig att de måste anamma den andra kulturen, iklä sig deras kläder och ta del av deras traditioner. Adasiernas förmåga att möta alla motgångar med kraft och nytt engagemang gör att de kan anpassa sig till de flesta situationer. Man kan finna adasier på skepp och liknande, eftersom de gärna håller sig nära vatten. Där är även deras speciella förmågor att simma fort och under vatten mycket användbara och omtyckta. Det finns naturligtvis de adasier som vandrat inåt land och där kan de praktiskt taget ägna sig åt alla typer av yrken.

Världsbild

Adasier är mycket stolta över vilka de är och varifrån de kommer. De vidhåller sina traditioner och de följer envist sina levnadsregler. Annars har de ett samhälle som inte skiljer sig så mycket från övriga folk, förutom på en del viktiga punkter. För det första har kvinnorna en mycket bättre plats i adasiernas samhälle än vad som är vanligt, vilket inte sällan gör att adasier förvånas, och kanske även upprörs, av hur kvinnor behandlas på andra platser i Mundana. Och sedan så har adasierna en lite egen syn på ägande. Annars är adasier sinnrika och intelligenta. De kanske inte är 'bildade' på samma sätt som andra människofolk, men deras kunskaper rör andra områden. Framförallt är adasierna kända för sitt kunnande kring örter och örtmedicin, för att inte nämna gifter och liknande. Man får heller inte glömma att adasierna och deras traditioner och kultur har överlevt i de ogästvänliga Maazenträsken i tusentals år.

Adasier är misstänksamma till magi och ser den som 'opålitlig' eftersom de inte förstår sig på den. De har dock ingen direkt fientlig inställning till magi.

Namnförslag

Adasierna har endast ett personnamn, de har nämligen inga familjenamn eller efternamn. Visserligen är familjen viktig, men ingen ska för den sakens skull leva på sina förfäders bedrifter. Alla förtjänar genom sina egna handlingar respekt, och ett familjenamn skulle kunna göra att adasiern blir dömd på förhand (av andra adasier). Annars är adasiska förnamn ofta enkla och behöver inte betyda något på adask.

Mansnamn: Aanaz, Bzaar, Cadas, Damer, Faahye, Gzir, Huuzen, Kazar, Lazazel, Nan, Raan, Remus, Zaaz, Zavier.

Kvinnonamn: Adaa, Aria, Bah, Cazena, Dagei, Eggiz, Giranni, Keza, Pazeri, Qazee, Rosti, Taan, Uzen, Zaari.

Vanliga yrken

Oftast så har adasier ganska naturnära och enkla yrken. Man har inga stora behov i livet och nöjer sig ofta med det enkla. Männen är ofta fiskare och jägare medan kvinnorna antingen tar hand om barnen och hushållet eller arbetar med hantverk av olika slag. Det är dock inget krav och man kan ofta finna kvinnor i jaktlagen som antingen är ogifta eller har män som gått bort eller är allvarligt skadade. Det finns inga egentliga kunskapsyrken hos adasierna, det närmaste man kommer är tempelväktarna, även om inte vem som helst får möjligheten att bli väktare så länge man är stark troende till Murak och är en skicklig kämpe. De som annars brukar kallas för Muaraks språkrör är enkla präster som lärt sig myterna kring gudarna och som har till uppgift att medla mellan adasierna och guden.

Karaktärsdrag

En typisk adasier har högt värde i lojalitet, specialiserat mot familjen, samt ett högt värde i heder specialiserat mot Muaraks levnadsregler. Många adasier har ibland också ett lågt värde i aggression. Annars är adasier i regel ärliga och bemöter inte sällan andra på det sätt som de vill bli bemötta själva, såsom levnadsreglerna föreskriver.

Speciella egenskaper

Långt liv: På grund av nyttig kost och sin unika anatomi lever adasier längre än de flesta människofolk. En adasier börjar först slå åldringsslag när den uppnått en ålder på 40.

Goda simmare: Alla adasier är mycket goda simmare – något de har med sig från födseln. Grundchansen beräknas därför till (STY+TÅL/2). Färdigheten är dessutom Lättlärd för alla adasier (alla höjningsslag slås med Ob4T6). Vidare erhåller de också specialiseringen 'Under vattnet'. Adasier har dessutom förmågan att 'Simma fort'. Den tillryggalagda sträckan blir då FÖR/2. Adasierna kan dessutom Spurta då de simmar och FÖR är då utan modifikation. Utmattningsförlusten som erhålls då man simmar är hälften så hög som för normala människor.

Hålla andan: En adasier kan hålla andan betydligt längre än andra människor. Varje runda som adasierna håller andan erhålls ett streck (+1) syrebrist – istället för det normala två streck (+2). Dessutom kan man naturligtvis använda regeln om 'Tränad dykare' och använda färdighetschansen i Simma istället för Chockvärdet då man skall slå slag för att hålla andan och för att underkuva andningsreflexen.

Dricka saltvatten: Adasier kan dricka mindre mängder salt vatten. Regeltekniskt kan de tillgodgöra sig ca två liter saltvatten per dygn. På bräckt vatten kan de dock klara att överleva under långa tider. Salt utsöndras ur tårkanalen (något som i extrema fall kan ge upphov till små vita saltkristaller vid ögat).

Föremål & Särskild utrustning

Adasierna är ett praktiskt folk och bär sällan med sig särskilt mycket packning. De tar med sig det de behöver för att överleva, mat kan de alltid skaffa ifrån träsken när de behöver. Oftast så bär en adasier med sig olika nyttoföromål, såsom en bra kniv som går att använda till mycket. Med tanke på att de oftast rör sig genom träsken så använder de inte riddjur eller packdjur av något slag.

Vapen

Det man oftast förknippar adasierna med är deras blåsrör och de giftiga pilarna. Och det är sant att många adasier vet hur man använder blåsrör, men de är väldigt få som faktiskt bär dem med sig eller använder sig av dem i större utsträckning. Det finns även en speciell typ av kort blåsrör som endast används i stridigheter och bara på nära håll. Unika är ockås den ökända adasierkniven och den mindre kända adasierhuggaren. Adasierna har också en pilbåge som är assymetrisk. Med den skjuter de långa pilar som är väl lämpade vid fiskjakt men kan även fungera i strid. Tempelväktarna är nästan alltid beväpnade med korta blårör och adasierhuggare.

Adasierbåge: En assymetrisk båge tillverkad av de böjliga och starka träden som finns i träskmarkerna. Bågen har en kort räckvidd. Den används i huvudsak till jakt – när den används till att jaga fisk har pilarna treuddsliknande spetsar för att lättare kunna träffa bytet under vattenytan. Då krokodiler eller batracher är målet används långa spetsiga pilar som tränger sig igenom bytets tjocka hud.

Adasierhuggare: Denna vapentyp är mycket gammal och har använts av tempelväktarna under århundraden. Huggaren är i brons och har underliga symboler och inristningar – likt de som finns på de adasiska mynten. Inga nya av dessa vapen smids utan de vandrar vidare mellan krigarna – det finns dock ett ganska stort antal av dem vilket tyder på att adasierna har haft ett krigiskt förflutet.

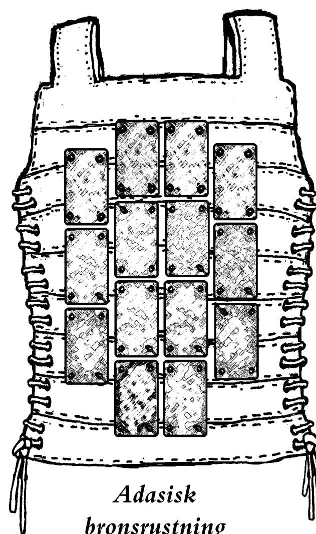
Adasiskt blåsrör: Ett mycket kort blåsrör, cirka 30 cm, som används av adasiska krigare från maazenträsken. Det används uteslutande på mycket nära håll då det har en dålig räckvidd. Krigaren brukar vanligen avlossa en förgiftad pil mot motståndaren för att sedan gå in i närstrid. Blåsröret bärs vanligen fäst vid överarmen så att det inte skall vara i vägen då krigaren rör sig, simmar eller strider.

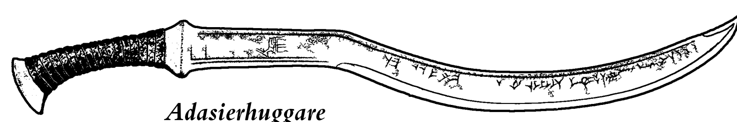
Huggkniv: En mycket tung kniv som används både som vapen och verktyg. Det halvmeterlånga enhandsvapnet lämpar sig väl för att röja väg i tät undervegetation och fungerar på många sätt som en mindre yxa. Vapnet är mycket vanligt bland adasierna.

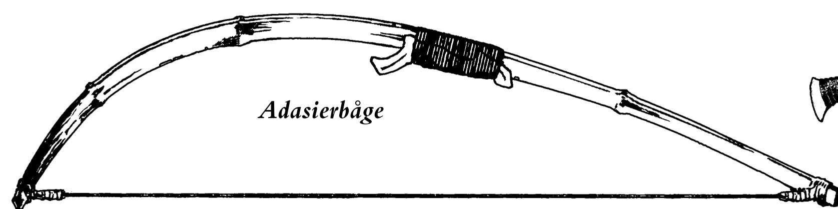
Rustningar

Det är väldigt sällan som adasier bär rustning överhuvudtaget. Och om de skulle använda rustning så är det troligen olika rustningar av läder som gäller (exempelvis krokodilskinn). De som kan tänkas använda rustningar är enskilda, kringströvande krigare och tempelväktare som vet att en konflikt stundar. Det finns en särskild adasisk rustning som består av läder med fastnitade bronsplattor. Vid strid är det inte ovanligt att man iklär sig läderselar som är enkla att fästa vapen och utrustning i då man måste förflytta sig i och under vatten.

Adasisk bronsrustning: Skyddar bröstkorg och mage, [H:9, K:7, S:9], Bryt:14, Vikt 3 kg. Pris 350 silver.


Adasisk bronsrustning


Adasierhuggare


Adasierbåge


Huggkniv


Blåsrör

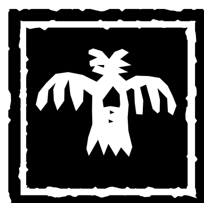
Vapen	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Adasierhuggare	H+Ob2T6	K+Ob1T6	S+2	9	1H	9	3/3	100cm	1,1kg	900 silver
Huggkniv	H+Ob1T6	K+1	S+1	5	1H	7	1/2	45cm	0,7kg	80 silver

Vapen	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	BRYT	Längd	Vikt	Pris
Adasierbåge	5-15-45-110m	K+Ob2T6+1	K+Ob2T6	K+Ob1T6	K+2	8	2X	3	110cm	0,8kg	80 silver
A. Blåsrör	3-6-12-24m	Ob1T6	Ob1T6–1	Ob1T6–2	Ob1T6–3	4	1H	3	300cm	0,3kg	40 silver

Tabell BM-1: Utmärkande vapen för den adasiska kulturen.

KAPITEL TRE

AUSER



Huggormen Notawkah av Nadinfolket satt insvept i en filt på en utskjutande klippa. Utsikten över ravinen var mycket god. Samtidigt som han lindade sina ben med läderremsor funderade på hur han skulle kunna utföra schamanen Chio'iwana omöjliga befallning. Den skrumpne och halvt förlamade schamanen hade beordrat honom att återta alla huvuden som pesokikrigarna tagit då de anfallit Nadinstammens läger vid järnforsen. Hur detta skulle ske hade han ingen aning om.

Pesokistammen hade slutigt en vansinnespakt med tirakerna och dragit fram som gräshoppssvärm över slätten. De hade dödat många av männen och stulit både boskap och kvinnor.

En ensam krigare mot en hel stam var inte precis ett enkelt uppdrag.

Dessutom skulle han snart vara tvungen att återvända till lägret. Torrperioden hade börjat och snart skulle stammen flytta norrut med boskapen.

Plötsligt hörde Notawkah hur grenar bröts. Nere i ravinen såg han i månskenet hur klumpiga tiraker tog sig fram genom de torra buskarna. Bland tirakerna såg han de hatade pesokikrigarna.

Han väste som broder orm. Notawkah kändu hur ormens ande Chio'i fyllde honom med kraft. Sakta drog han fram sin korta båge. Den glimmade rödaktigt i månskenet. Notawkah lade spände bågen och lät den förgiftade pilen flyga.

AUSER

LÅNGT INNAN ASHARINAHALVÖN koloniserades av vanarer från väst, utgjorde området hemvist åt två stora nomadfolken. Idag finns bara ett av dem kvar, splittrat på många stammar och till stor del uppblandat med den genuint ashariska befolkningen. Stammarna, som är sju eller åtta till antalet (beroende på hur man räknar), lever till största delen på boskapshållning och jakt, även om många av dem på senare tid sökt sig till städerna för att idka handel.

Det ausiska folket

Den typiske ausiske mannen har brett ansikte, mörkt strävt hår, ringa skäggväxt och kroppsbehåring. Kvinnan är något kortare än mannen och har ofta en något konkav näsa. Håret ser mycket annorlunda ut i olika stammar men bärs alltid långt och att fläta det i ett flertal små flätor är mycket populärt. Nomaderna har något mörkare hudfärg än vanarerna och de brukar förstärka denna genom att smörja in sig med ockrafärgat vatten från den ashariska jorden. Den röda färgen anses mycket vacker och kvinnorna ägnar åtminstone en timma varje morgon till att färga varandra.

Klädseln varierar från stam till stam. De mest primitiva stammarna har sällan mer kläder än enklare höftskynken och tunikor. De mer civiliserade stammarna syr kläder av skinn eller byter till sig färdigsydda kläder från asharierna mot diverse hantverk. Det är dock vanligt att benen lindas med ödleskin för att skydda mot det vassa ashamirgräset. Hövdingen bär oftast en rödfärgad dräkt, smyckad med ben och tänder från fällda villebråd och motståndare. Skinnet som bärs av krigare är vanligen färgat i en svartröd nyans och är ibland från taget från jordbestar.

Ausernas mentalitet

En aus är vanligen mycket misstänksam gentemot främlingar. Detta då århundraden av förföljelser, folkmord och förtryck gjort att man insett att det inte är vist att lita på någon. Lojaliteten är dock vanligen stor gentemot stammen, men man har insett att heder är något man måste kunna skjuta på för att kunna överleva.

Ausernas leverne är nära kopplad till naturen och de ser sig som naturens folk. De anser att de är världens sanna skapelser och att alla andra varelser som lever där antingen är i samspel naturen eller är en styggelse som måste utplånas.



GEOGRAFI

Auserna lever på den torra och karga Ashaslätten. Det har dock inte alltid varit så – en gång i tiden levde de där markerna var bördiga och det fanns gott om bytesdjur och bete till boskapen. De blev dock drivna från sina hem och sina marker och kämpar nu för att överleva i ett av världens kargaste områden.

Ashaslätten

Ashaslätten tar upp en stor det av mellersta Östasharina. Det är ett ödsligt landskap där den röda jorden till största del är torr, ofruktbar. Terrängen varierar från slättland till kanjoner, raviner, väldiga bergsklyftor, förtorkade skogar och stora områden med meterhögt ashamirgräs. De få träd som växer på Ashaslätten är mycket små och har en rödfärgad bark. Det finns gott om mindre buskar, vanligen taggiga och oätliga för boskap. Vid de få vattendrag som går att finna växer det ibland gräs men detta torkar vanligen snabbt sönder i det obarmhärtiga solljuset. Man kan finna små röda blommor nära vatten eller i skydd av skugga, dessa är rödklockor och har en uppiggande effekt (se sidan 92 i Spelledarens guide). På slätterna där jorden på sina ställen övergår till rödfärgad sand kan man finna Ökenrot (se sidan 92 i Spelledarens guide) även om den är mycket ovanlig.

Trots det torra och ogästvänliga landskapet så finns det en hel del djur som lever där. Många giftiga ormar gräver ned sig i jorden eller lurar bland taggiga snår. Där jorden är uppbökad finner man svartsvin – dessa är populära jaktbyten men man måste passa sig då de är mycket farliga och inte drar sig för att anfalla de som kommer in på deras revir. Man kan även finna den bepansrade gaddbaggen. Denna giftiga skalbagge kan med sitt sting beröva en svag människa livet inom några minuter.

Det går även att finna vildhästar och stäpphundar. Fåglar är det ont om förutom de asätande trollkorparna som i flockar följer vandrare på stäppen och plågar dessa med sina skrattande läten. Man kan även finna myrslokar, svartråttor och väldiga termitbon på stäppen. Auserna vet var man med säkerhet kan krossa termitbona för att få fram äggen vilka är mycket näringsrika och ses som en delikatess.

De mest fruktade varelserna på slätten är de sexarmade jordbestarna som lever i sina hålor och nattetid ger sig upp ovan jord för att jaga. Deras hud är dock mycket värdefull och det händer att de jagas för den och deras kötts skull. Djupt nere i kanjonerna kan man finna kimeror och den ashariska jätteödlan även om både dessa är ovanliga.

Utbredning

Ausernas stammar återfinns över så gott som hela Ashaslätten. Ofta återfinns de nära ashariska bosättningar, främst eftersom handeln på senare tid blivit avgörande för deras överlevnad, men även för att asharierna lagt beslag på den bördigaste betesmarken. Eftersom ausernas fortlevnad är beroende av boskapsskötseln kan de inte överleva på de mest uttorkade områdena och sålunda är en stor del av Ashaslätten fortfarande obefolkad. Dessutom är auserna ständigt i rörelse – betesgräset räcker aldrig speciellt länge och den ashariska befolkningen ser ofta till att skydda 'sina' marker på ausernas bekostnad.

Bosättningar

Då auserna är ett nomadiserande folk kräver deras bosättningar att de enkelt kan flyttas eller att de kan överges för att sedan återupptas vid en annan tid. Auserna bor vanligtvis i större kupolformade tält där revbenen från utdöda urtidsdjur utgör stommen. Det finns även stammar som har byggt primitiva hus i sten och lera på olika platser och att de sedan vandrar mellan dessa.

Th'om Chabut: Auserna har en enda fast bosättning – byn Th'om Chabut (betyder ungefär 'tältläger') som ligger vid Röda flodens strand. Byn härstammar från tiden då de nevrinska flyktingarna slog sig samman med ett antal stammar. Kulturutbytet ledde så småningom till att byn upprättades och att nya näringar, såsom jordbruk, uppkom. Husen i byn är till största del byggda i soltorkad lera med trästommar, ett kraftigt regnväder skulle kunna skölja bort byn, men då regnen kommer sällan är det inget man oroar sig för. Jorden invid byn är uppodlad och bevattnas av vatten från floden. När andra stammar kommer till byn för att handla slår de vanligen upp sina tält i byns utkanter, varje besökande stam har sitt speciella område.

Ghe'tan Chabut: Denna bosättning existerar endast under vinterhalvåret då de två stammarna Chochon och Deoi slår sig ned på denna plats. Det ligger nära ravinen Ghe'tan som efter vinterregnen i Sunari fylls med vatten. Endast mitten av den torra ravinen fylls men det bruna vattnet får de övriga delarna av ravinen att grönska. Boskapen leds ned på detta område. Ovanför bosättningen finns det en grotta med ett stort hål i taket. Här hålls rådslag och möten mellan stammarna.

Vhol kim: I mitten av den döda och förtorkade skogsdungen Ha'gom ligger erokistammens sommarläger. De ser skogen som en helig plats och tar inte av dess träd för att göra upp eld eller liknande. Mitt i denna krumväxta och förvridna skog med soltorkade vitgrå stammar finns en mindre vattenkälla. Runt denna är gräset grönt och de fåtaliga träden är gröna. Här slår eroki upp sina tält. De äldsta i stammen kan berätta att de i sin ungdom minns att skogen var betydligt mer grönskande men att den nu sakta dör ju mer källan krymper.



Intressanta platser

Det finns inget annat folk som har lika god kännedom om Ashaslättens torra, klippiga och förrädiska landskap. Auserna har mot alla odds lyckats överleva i denna ödemark och känner även till ett flertal underliga platser och företeelser.

Gravgrottan: Den dystra Gravgrottan är en bred grotta som öppnar sig i botten på en ravin. Hit vandrar ofta de auser som vet att de skall dö. De ser denna färd som den sista vandringen då de kommer att återförenas med andarna. Många dör på vägen men de som kommer fram kryper in till djupet av grottan där kvarlevorna efter hundratals andra auser ligger. Här spenderar de sina sista timmar eller dagar i väntan på andarna. Av någon anledning undviker trollkorparna grottan och kropparna torkar därför samman till mumifierade lik. Legenden säger att om man som ung beger sig in i grottan kan det hända att döden griper tag om en och orsakar så att man dör i förtid.

Andarnas berg: Söder om den Ashariska staden Nada finns ett högt berg som ses som en helig plats. På dessa bergstoppar får schamanerna stark kontakt med andevärlden och ett flertal viktiga riter och offer brukar utföras här. Ofta låter man begrava de som dött i strid på eller kring berget och ibland hålls den stora fullmånedansen just vid Andarnas berg. Ofta fungerar berget också som en träffpunkt där olika stammar möts för att helga andarna och sina förfäder.

Klippslätten: Nordväst om den Ashariska staden Tuzan Rim och nordost om Nimto finns ett stort område som består av hårdpackad sand och som är bestrött med mycket stora klippblock. Klippblocken har en gråaktig karaktär som inte återfinns någon annanstans i dessa delar av världen. pesokistammen känner till ett flertal färdvägar genom detta otillgängliga landskap där de flesta andra skulle gå vilse. De känner dessutom till ett flertal mindre vattenhål.

Pålarnas dal: Pesokistammen markerar sitt territorium med att sätta upp sina fienders huvuden på pålar. Deras heligaste plats är hulderavinen och runt det primitiva stenaltare som finns i ravinens mitt sitter hundratals huvuden uppsatta på pålar. De flesta är blott vita skallar – allt kött uppätet av trollkorpar och insekter, men man kan dock finna nyare huvuden och dessa är vanligen omsvärmade av trollkorpar. Efter sina plundringståg och överfall brukar pesokistammen ta med sig huvudena från sina nedgjorda motståndare och placera dem här som offer till andarna.

Ralon: En ruinstad nära röda floden där husen alla är förfallna och stora delar är täckta med sand. Under ett väldigt krig för mer än tusen år sedan brändes och plundrades staden av tiraker och nu finns det inte mycket kvar. Det har dock skett ett antal expeditioner till staden, ashabaswastammen har märkt att detta erbjuder utmärkta tillfällen till plundring av värdefull utrustning.

Skeppet: I en bred kanjon ligger uppe på en stenpelare ett stort skepp från en svunnen tid. Under flera århundraden så funderade auserna vad denna underliga byggnad var för något. Men då några auser som begett sig ut för att se världen återkom kunde de berätta att det var en farkost som kunde färdas över vatten. Skeppet är mycket svårt att komma åt om man inte är en mycket duglig klättrare.

Sänkan: Öster om det heliga berget finns en märkvärdig formation som består av en djup sänka belägen 300 meter lägre än det omkringliggande landet. Nere i sänkan finns en tät och fuktig urskog som består av träd som tycks härstamma från andra delar av världen. Auserna undviker sänkan då de vet att de som tar sig ned dit sällan återvänder.

Vattenkällan: På södra delen av Ashaslätten finns det en grotta som leder in under marken. Denna upptäcktes av zh'ohistammen under en jordbestjakt. I grottans djup fann man en underlig vattenkälla där väggarna dröp av fukt och i underliga pölar på marken runt vattenkällan fann man vätska som inte gick att sönderdela. Schamanerna sade genast att platsen var helig och endast de får bege sig ned i grottan för att hämta vatten för att andarna inte skall bli förargade.

HISTORIA

Då auserna inte har något skriftspråk så bevaras historien genom muntliga traditioner. Historierna förvrids dock genom åren och blir mer och mer oigenkännliga. Deras legender och myter är den del av historien som är mest permanent och som har bevarats längst tid. I övrigt så har nästan varje stam sin egen syn på historiska händelser som drabbat folket.

Legender och myter

Från början var världen tom, kall och öde. Uråldriga väsen vandrade över dess yta och grät över dess tomhet. Tårarna rann ned på marken och fick den att mjukas upp. De uråldriga begav sig sedan in på andeplanet och tände solen. Solen fick världen att bli varm, den värmde den fuktiga jorden och ur den kom växter och djur. Ur de uråldrigas fotspår föddes också en unik samling folk. Dessa var besjälade och skönare än något annat. Dessa var auserna. Auserna lärde sig att leva av det jorden gav. De fann bytesdjur att fälla och växter att äta. Men vissa av de uråldriga hade lämnat fruktansvärda förvridna spår och ur dessa kom fasansfulla skapelser. Dessa var auserna tvungna att bekämpa. De fasansfulla ödlemonstren och jordbestarna var några av dess varelser. Perverterade och ondskefulla.

Snart fann man att det fanns spår efter andra uråldriga, spår från en plats där leran inte varit lika mörk och röd. Dessa varelser såg ut som auserna men deras hud var blek och håret bar många olika färger liksom deras ögon. De blekhyade varelserna visade sig vara giriga och grymma men inte onda innerst inne.

Två av de blekas största stammar förde ett krig mellan varandra och den förlorande stammen flydde ut i vildmarken till auserna. Auserna kunde inte låta dem dö och tog hand om dem, i gengäld avslöjade de bleka sina hemligheter. Vissa auser ville dock inte acceptera de bleka och tog avstånd från dem. Några av de bleka flyktingarna levde med de övriga stammarna och blev mer lika dem – andra höll sig för sig själva. Fler och fler bleka kom in på ausernas land, de spillde varandras blod, brände varandra bosättningar och tog ausernas jord.

Forna tider

Otaliga krig har förts mellan stammarna, men det har även funnits perioder av lugn och fred. Efter ett av de största krigen kom dock en sjukdom att drabba auserna. Den spreds som en löpeld och vissa stammar dog ut helt. Slutligen lyckades dock schamanerna sluta ett förbund med andarna vilka upphävde sjukdomen.

De brännande blickarnas krig talar fortfarande många av de äldre om – även om det endast var deras fäder eller förfäder som var med om det. Under en mycket torr och varm sommar så samlades många stammar och drog sig mot den stora sunariskogen trots att de blivit varnade för att inte vandra för långt in i dess djup. Skogen var fylld med bytesdjur, mäktiga träd, vattenkällor. Man kunde sova på den mjuka mossan och ingen torr sand eller jord letade sig in i packningen. Skogens folk, de spetsörade med brännande blickar, var dock missnöjda. De vällde fram mellan stammarna och med pilar och stål dräpte de helt och hållet ett flertal stammar. De överlevande blev drivna på flykt ut på stäppen där många av dem dog av svält och sina skador. Sedan dess går man aldrig djupt in i sunariskogen.

De äldsta auserna pratar fortfarande om Regnets år då himlen nästan alltid var mörk och skyfall fyllda kanjonerna och gjorde att Ashaslätten blev bördig. Detta år fanns det mat och vatten i överflöd och det sägs att världen åter kommer att bli på detta sätt när andarna beslutat att tiden är inne.

Sentida historia

Schamankrigaren Vhochoi tog kontrollen över pesokistammen och ledde denna på ett flertal plundringståg mot de övriga stammarna och de ashariska nybyggarna. I ett anfall mot en asharisk by blev han dock dräpt av legosoldater som lagt sig i bakhåll. Efter plundringarna så är misstänksamheten fortsatt stor från ashariernas sida och ett flertal auser har blivit dräpta av asharier då de trott att dessa varit plundrare.

Pesokistammen har nyligen allierat sig med en mindre stam frakktiraker som dragit fram över slätten. Alla fruktar att plundringstågen åter skall återupptas. Tydligen så leds stammen av både en Tirak och en Aus som tillsammans beslutar om hur man skall agera.

Legosoldater från Soldarn dräpte ett flertal unga Auser som tagit sig över bzarfloden och bland deoifolkets krigare talas det om en hämdaktion.

Tideräkning och kalender

Tideräkningen har nästan ingen relevans för auserna. Man räknar årstiderna och månvarven. Var och en av auserna måste dock hålla reda på sin ålder så att de når sin bestämda ålder (50 för kvinnorna och 60 för männen) och kan företa den stora vandringen.

SAMHÄLLE & KULTUR

Ausernas styrelseskick kan variera mellan olika stammar och från äldre Ashariska källor finns det beskrivningar på stammar vilka levt som jordbrukare och på många sätt varit mer civiliserade. Dessa är dock alla utplånade och det enda som återstår av auserna är dessa nomadiska rester. De är ett sorgens folk som troligtvis kommer försvinna inom en snar framtid.

Styrelseskick

Ausernas stammar leds av hövdingen som till sin hjälp har en schaman samt ett antal familjeöverhuvuden. Stammarna fungerar självständigt gentemot varandra och det finns ingen gemensam ledare över stammarna. Hövdingen väljs på livstid – ämbetet går sedan vidare till den dugligaste av familjeöverhuvudena. Hövdingen utser sin efterträdare och för att det inte skall ske någon favorisering tillåts hövdingen inte välja något av sina barn.

Stammar

Ashabaswa (Ashas folk): En av de största stammarna med nära nog 200 individer, många av dem ättlingar av de nevrinska flyktingarna och folket inom stammen bär mer vanariska drag än andra. Stammen är den enda som har något som kan liknas vid en stående härmakt. Ett trettiotal krigare försvarar stammen från rövarband och jagande jordbestar. Stammen är någorlunda civiliserad och har kännedom om jordbruk, bronsframställning och i begränsad skrivkonst (denna kunskap får dock blott schamanen och dennes lärling äga). Stammen bor i anslutning till byn Th'om Chabut.

Chochon (Skogens barn): En relativt stor stam som lever i gränslandet mellan Asharien och Sunari. Landet längs Sunari är förhållandevis bördigt och lämpar sig därför för boskapshållning. Chochon har trollkorpen som symbol och tama trollkorpar är mycket vanligt inom stammen då dessa sägs bringa tur. Stammens schaman bär vid ceremoniella högtider en dräkt i svarta korpfjädrar med en näbbformad hjälm av ben (kraniumet av en död grip utgör hjälmens stomme) på sitt huvud. Det är även populärt bland de manliga krigarna att fläta in en lång svart korpfjäder i slutet av varje fläta. De primitiva läderrustningar som de bär är svarta med en mörkröd nyans. Choconerna är omkring 150 till antalet.

Deoi (Sörlänningarna): I gränsområdena mot Soldarn, i närheten av vanarernas bosättningar, lever Deoistammen – en relativt fast rotad nomadstam som sällan flyttar några längre sträckor. Fisket från Bzarfloden ger stammen dess huvudsakliga näring, men eftersom floden enligt vanarernas sed tillhör Soldarn är detta 'tjuvfiske' något som upprört de soldiska vasallerna i norr. Soldiska trupper brukar ibland beskjuta fiskarna från andra sidan strandkanten, men att gå över floden är det inte tal om. Deoi rör sig ibland in i Soldarn där de hatas av såväl folket som makthavarna då de inte drar sig för plundring och boskapsstöld. Det händer även att de kidnappar flickor och kvinnor om stammen har ont om dessa. Vid tider av strid så använder Deoistammen en speciell vitgrå lera till att smörja in sitt hår och sina kroppar med. Deoi kan räkna 180 huvuden till sin stam.

Eroki (Fågelfolket): Den mest primitiva av stammarna. När de nevrinska flyktingarna erbjöd dem sina kunskaper drog de sig undan. De lever enkelt på jakt och fiske och har få kontakter med övriga stammar. Exogami förekommer inte inom erokiernas samhälle – man vill inte ha in 'smittat' blod i stammen av rädsla för att utarmas, likt de anser att de andra stammarna utarmats genom åren av de nevrinska och ashariska ingiftena. Fågelfolket har fått sitt namn efter de fjäderdräkter som männen bär, ofta tillverkade av slättörnsfjädrar. Tatueringar är också vanligt förekommande – den röda färgen tas från jorden. Stammen håller sig större delen av året i området kring Röda floden. Erokis stam består av omkring 130 män och kvinnor.

Nadin (Folket vid vadplatsen): Nadinernas stam håller till i området runt Nada. Handel och boskapsskötsel utgör huvudnäringen, så när torrperioden kommer tvingas nadinerna dra norrut för att finna bete till sina djur. Nadinfolket dyrkar förutom förfädersandarna och elden, vattnet och luften, även ormens ande Chio'i. Krigarna och jägarna brukar låta klyva sin tunga för att den skall likna en orms – detta gör att de talar med ett läspande ljud. I strid så använder de sig av förgiftade vapen. Nadinstammens antal uppgår till ungefär 120 individer.

Pesoki (Svarta vandrarna): Den mest hatade nomadstammen. Huvudnäringen är jakt och plundring. Pesoki anfaller gärna ensligt belägna gårdar och dåligt bevakade handelskaravaner. Dessutom har de svarta vandrarna lierat sig med en stam tiraker av ätten Frakk. Då och då organiserar de ashariska jarlarna straffexpeditioner mot Pesokistammen. Det är i mångt och mycket de svarta vandrarna som gett nomadfolket dåligt rykte. Deras kännetecken att de tar huvudena från dem som de dräper är välkänt i Asharien. Pesoki är mycket rörliga. När ett område är utplundrat och de flesta byten fällts, vandrar man vidare till nästa. Man drar sig inte för att stjäla boskap från de andra stammarna och på så vis har man nått ökändhet även hos nomadfolket. Någon utväxling av kvinnor förekommer sällan, då det händer är det rena mutor från de övriga stammarna för att de svarta vandrarna skall skona deras djur och bosättningar. Pesoki rövar gärna bort ashariska kvinnor och undviker i det längsta giftermål inom stammen. Pesokistammen är mycket stolt och menar att de bleka har tagit deras områden och därför kräver andarna att de måste ge sig av. Stammen har cirka 170 medlemmar (tiraker inte inkluderade).

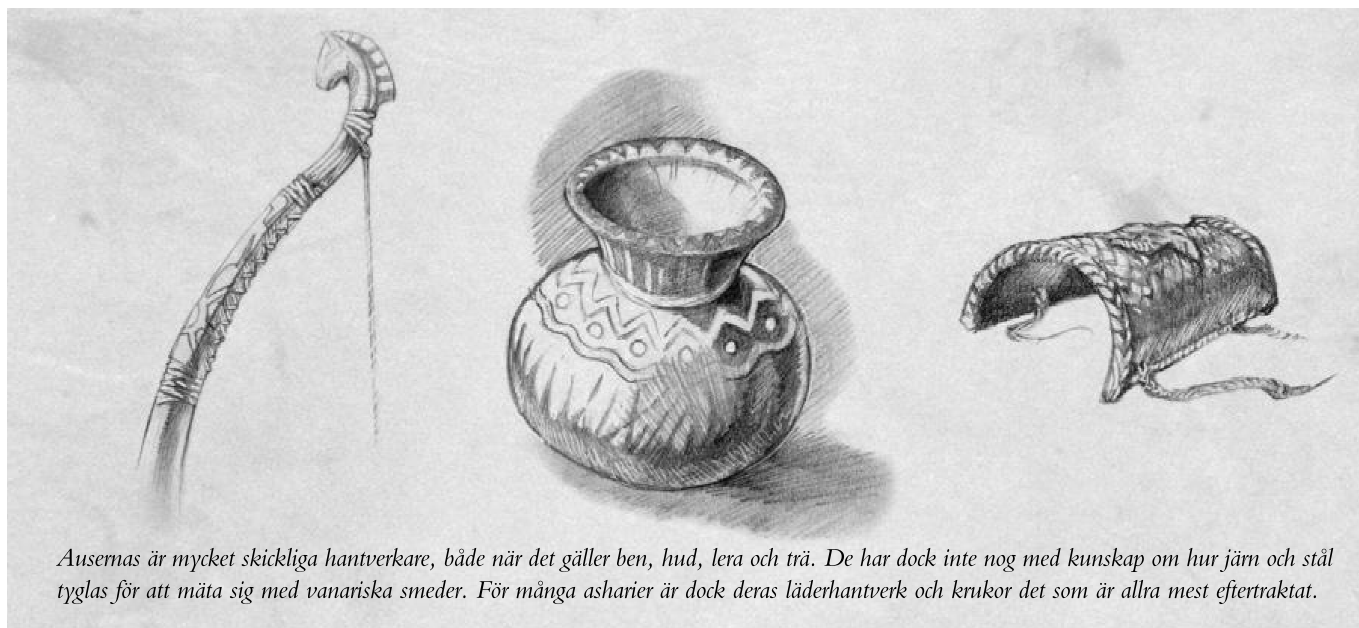
Zh'ohi (Spetsens folk): En stam som på grund av överbefolkning alldeles nyligen splittrats i två: Spjutets folk och Pilens. Stammarna följs ofta åt på några fjärdingsväg när och utväxlar flitigt kvinnor mellan varandra. Stammen för stora hjordar långhornsboskap, vilket gjort stammen till en utpräglad nomadstam. Deras huvudsakliga område är ett bälte som sträcker sig från Pyramiden i väster till havet i öster. En viss tid på året passerar de vanarbosättningarna mellan Camard och Tuzan Rim och mottagandet är ofta blandat. Vissa idkar handel med nomaderna och en del har till och med släktingar i stammen. Andra såg helst att nomadfolket försvann – man menar att de förstör markerna med sina kreatur och tömmer området på jaktbyten. De två stammarna har omkring 260 medlemmar.

Försörjning

Auserna lever på boskapsskötsel, jakt, fiske och samlande. Boskapen är i första hand långhornsboskap och getter. Hunden är ett viktigt husdjur som nyttjas i jakt, vallning och för att vakta mot Ashaslättens faror.

Under jakt försöker oftast jägarna driva sitt villebråd in i en återvändsgränd. När bytet väl fångats kan jägarna göra sitt med sina spjut och bågar. Den i kanjoner uppspruckna Ashaslätten är mycket lämplig för denna form av jakt. En annan metod är att driva sitt byte nedför en klippbrant. Djuret dör förhoppningsvis av fallskadan och jägarna kan sedan bära hem den döda kroppen. Fällor används också, dock enbart för smålviltsjakt. Snaror är vanliga, liksom mindre fallgropar.

Folket ägnar sig mycket åt hantverk, främst kvinnorna. Hantverket har vanligen läder eller ben som basmaterial. Kvinnorna tillverkar ofta en stor de av vapnen till sina män, detta gör en kunnig hantverkarhustru mycket värdefull då det gäller byten mellan stammarna. Flätade mattor och korgar av ashamirgräs är också det mycket vanligt.



Ausernas är mycket skickliga hantverkare, både när det gäller ben, hud, lera och trä. De har dock inte nog med kunskap om hur järn och stål tyglas för att mäta sig med vanariska smeder. För många asharier är dock deras läderhantverk och krukor det som är allra mest eftertraktat.

Allmän livsåskådning

Kvinnan ses som helig då hon har förmågan att föda fram nytt liv. Dock så måste kvinnan lyda mannen och hennes sinne måste kuvas – annars blir hon farlig och trotsar andarna. Kuvning skes främst genom förbud och prygel när det behövs.

Även vuxna män dricker bröstmjölk från gravida kvinnor (så länge som barnen får nog) då detta sägs ge livskraft och styrka samt en del av kvinnornas helighet.

Lögnare brukar få sin tunga utskuren. Den som har blivit sagd lögnen äter sedan tungan för att lögnen skall upphävas.

Kultur

Ausiska kulturyttringar består ofta i sång och dans. De ausiska sångerna handlar om krig eller stora hövdingar, vackra auskvinnor eller fruktansvärda odjur. Sångerna har ibland en religiös innebörd, eller en rituell funktion, för att bringa jaktlycka eller skydda stammen i tider av prövning. Sånger används också i läkeceremonier.

Ausisk mat

Den ashariska ursprungsbefolkningen lever av vad landet kan ge. De samlar in allt ätligt och kompletterar med det kött som jakt eventuellt kan ge. För att överleva år med torka brukar auserna torka och lagra mat.

Au'ka: Getmjölksmör blandas med skalade hackade aucca-frukter (påminner om lime) och grädde. Pajen garneras med rivna skal från auccafrukten.

Chawa: När svält hotar, så kan de hända att auserna drar ut på jakt för att jaga jordbestar (chawa). De jordbestar som fångas låter man hänga så att de blir möra. Kadavren kläs in i torkad lera så att inte flugorna kommer åt. Efter ett par dagar kokas köttet under nästan ett dygn. Trots denna tillredning är köttet segt och osmakligt – men det gör att man kan överleva. Jordbestungar anses vara de mest välsmakande – men det är sällan sådana fångas.

Djerq: Soltorkade remsor av ox- eller fårkött. Serveras med stekt sötpotatis eller andra rotfrukter. Denna rätt har spridit sig till de övriga folken i Asharina.

Karob: De bruna fröna från karobträdet torkas och lagras. Fröna mals och kokas till en gröt. Gröten kan också stekas eller friteras i jordnötsolja till små biffar.

Kokt orm: Ormen flås, tas ur och skivas. Den kokas och serveras med gurka och dadel (eller vad som finns tillgängligt). Orm kan också stekas i jordnötsolja.

Tonut: Ett enkelt tunnbröd som tillagas av mjöl, ister och vatten på heta plåtar eller stenar. Mjölet är man ofta tvungen att handla till sig. Ibland kryddas brödet med mald mandel.

Torkad fisk: Fisk fångad från Deoi- eller Eroki-stammen torkas och hackas i mindre bitar. Dessa blötlägges och kokas.

Tabun

Att ha ett förhållande med en kvinna född i ens egen stam klassas som tabu. Fullgod bot för detta är döden.

Högtider

Av de ausiska högtiderna märks framförallt Mândansens dag. Måndansens dag inträffar under höstens första fullmåne. Stammen festar då under en hel dag, från gryningen till aftonen och sedan inväntar man månens uppgång. När månen visar sig tar en dans vid som varar natten igenom. Dansarna styrker sig med jästa drycker och droger som framställts ur Ashaslättens örter och taggiga rötter och faller fort i trance. Dagen efter dansen får ingen tala, och ingen får vare sig äta, jaga eller utföra någon form av arbete förrän månen åter går upp. Inga stridigheter tar plats under Måndansens dag eller den efterföljande vilan. Detta vore ett brott mot andarnas vilja, och ett brott under månen lönas endast med fruktansvärd hämnd.

Varje fullmåne (förutom under höstens första) dansas dessutom andarnas dans. Denna dans bär stora likheter med måndansen, men är ofta något mindre vildsint och har inte samma inneboende styrka, även om den är ett mycket viktigt verktyg för att blidka andarna och ta del av deras kraft.

Riter

Det finns ett antal viktiga riter som varje aus går igenom. Dessa riter är starkt förknippade med de stadier en aus går igenom under sitt liv: han föds, han växer upp, han blir jägare, han gifter sig och han begravs.

Födelseriten: Då ett barn föds så skänks det sitt namn, om det är en flicka bestämmer modern namnet, om det är en pojke bestäms det av fadern. Det är viktigt att namnet ges strax efter födseln för om det skulle dröja för länge sägs det att själen lämnar kroppen och barnet dör. Efter födseln så begravs moderkakan av fadern i Ashariens röda jord för att knyta barnet till landet (då moderkakan anses vara en del av barnet).

Vuxenriten: Ett barn anses vara vuxet när det själv lyckas överleva tre dagar i vildmarken. Under denna tid i ensamhet skall barnet leva på så lite föda som möjligt och försöka komma i kontakt med andarna. När barnet återvänder från denna tid av kontemplation så räknas det som vuxet. Detta är vanligen i 10-årsåldern för både flickor och pojkar. Pojken tillåts inte ta en kvinna förrän han har bevisat sin manlighet genom jakt och styrkeprov och flickan byts sällan bort innan hennes kropp har utvecklats till en kvinnas.

Jägar- och krigarriten: Alla män skall fungera som jägare och krigare fram till det att de överlevt 25 vintrar. Efter det är deras uppgift att sköta boskapen och ta hand om familjen. Självklart är det inte ovanligt att de skickligaste av de äldre jägarna och krigarna fortsätter med sin sysselsättning och de blir då som en slags fadersgestalter för ungdomarna.

Giftermål: Auserna lever i parförhållanden. Exogami tillämpas och med det menas att sexuellt umgänge inom den egna stammen är förbjudet. Hos auserna finns det inget direkt giftermål där mannen lovar kvinnan trohet. Istället byter han till sig den kvinna han vill ha (räknas som ett brudköp) från föräldrar, syskon, make eller hövdingen. Det är i de flesta stammar förbjudet att byta till sig en kvinna från sin egen stam. Det finns ingen egentlig lag säger hur många kvinnor man får ha men dessa måste försörjas och de visa menar också på att allt för många kvinnor kan orsaka avundsjuka hos de övriga

männen. Således är det sällan någon som har mer än tre, fyra kvinnor. Om mannen blir trött på sin kvinna kan han byta bort henne. Kvinnan får dock inte vara gravid vid bortbytandet för då blir andarna förargade. Hur mycket en kvinna 'kostar' varierar beroende på hur vacker och fertil hon är samt hur många hantverk hon kan och hennes skicklighet i dessa. Observera dock att ägaren måste godkänna köpet och också sätter priset – man byter inte bort sin dotter eller hustru till vem som helst.

Begravningsriten: Om en aus dör så bärs dennes kropp till en helig grotta eller klippskreva, den målas där med ockra och de närmaste anhöriga säger farväl till den döde samtidigt som schamanen åkallar andarna genom dans och sång. Hos auser som blir riktigt gamla så sker begravningsriten medan de fortfarande är vid liv. En kvinna som överlevt 50 vintrar skall vandra ut på slätten för att dö – allt för att inte bli till en belastning för sin stam. Samma sak gäller för männen, dock är deras tidsfrist satt till 60 vintrar eftersom det allmänt anses att mannen kan göra sig duglig längre än kvinnan. Dessa lämnar sina ägodelar till stammen och tar vanligen endast med sig ett vattenskin och en vandringsstav. Deras kroppar målas med ockra och schamanen åkallar andarna för att dessa skall följa den som vandrar över slätten och hjälpa dennes själ över till den andra sidan.

Brott och straff

Det finns ingen lagstiftning. Hövdingen dömer med hjälp av schamanen och de äldre i frågor där allvarliga brott begåtts. Det finns två straff inom ausernas samhälle. Det ena är förskjutning, vilket innebär att personen måste lämna stammen för gott, aldrig för att återkomma. Det andra är döden. Exakt hur avrättningen sker varierar beroende på hur grovt brottet var. Det grymmaste är att bli bunden invid ett bo med uppretade gulmyror och bli äten levande. Annars är stening populärt. Om en kvinna varit otrogen mot sin man så får denne besluta om han yrkar på dödsstraff eller inte. Han är också den som får utföra det. Vanligen sker avrättningen i dessa fall genom att kvinnan sprättas upp från underlivet till halsen och lämnas som mat åt trollkorparna.

Handel

Folket bedriver en riklig handel mellan stammarna. Detta sker samtidigt som bytet och köpslåenden om kvinnor mellan stammarna. Handel sker även med Ashariens befolkning och auserna försöker främst byta till sig metaller eller färdiga metallföremål samt diverse spannmål och redskap. Vid tider av svält så är det inte ovanligt att de försöker byta bort sina barn eller kvinnor mot mat. Detta har gjort att det i närheten av Ashaslätten finns många asharier som har auser som slavar. Det finns de som byter till sig ausiska kvinnor för att sedan sälja dem till bordellerna i Camard eller Nimto.

Krigsmakt

Stammens jägare skall även fungera som krigare. Dessa skall skydda stammen från fara. Då alla äldre varit jägare och krigare i sin ungdom så kan även de hantera bågar och vapen med relativt god skicklighet. Auserna använder sig av bakhåll, nattliga räder och sin goda kunskap om Ashaslätten för att försvara sig mot bättre rustade fiender.

Myntsystem

Auserna använder sig inte av mynt utan ägnar sig strikt åt byteshandel. De har dock förstått att vanarerna har en stor fascination för dessa metaller och vet att de är värdefulla. Endast Ashabaswa går dock med på att sälja saker för mynt i utbyte.

Språk

Det ausiska språken kallas Th'ogenewa, vilket betyder 'Djup tunga'. De olika stammarna talar olika varianter av språket, dialekter om man så vill. Det är en nivå svårare (+Ob1T6) för alla auser att förstå en man eller kvinna av en annan stam. Zh'ohi och Nadin talar samma dialekt och har inga svårighetsökningar. Den primitiva Eroki-stammen är emellertid två nivåer svårare (+Ob2T6) att förstå för en, eftersom deras dialekt skiljer sig så kraftigt från de övriga. Vissa Pesoki har lärt sig så gott som flytande sakhra. Så gott som alla stammar, utom Eroki, har minst en person i stammen som förstår både ashariska och Th'ogenewa.

Intressanta personer

Chio'iwana: Ausernas främste schaman är Nadin folkets Chio'iwana. Den skrumpne och halvt förlamade gamle mannen dyrkar ormens ande Chio'i med en otrolig hetta och bor i en hydda tillsammans med allehanda ormar, många av dem giftiga. När han dricker av ormarnas gift kan han skåda både in i framtiden och bakåt i tiden, mot det förflutna. Överhuvudtaget ses Chio'iwana som en mycket kuslig person man helst bör hålla sig borta från. Av hans hittills tio hustrur har åtta dött en för tidig död. En har flytt ut på slätten och den sista lever alltjämt i närheten av ormdyrkarens hydda, sysselsatt med att sköta om sin gamle herre.

Örnen: När Maw'ohi var tjugo år gammal försköts han ur Chochon-stammen. Han fattade tycke för en kvinna av sin egen stam som skulle giftas bort med en krigare från Pesoki. Då Maw'ohi var en av stammens mest omtyckta män så gav man honom alternativet att ge sig av ut på slätten istället för att, som brukligt, avrätta honom för hans förbjudna åtrå. Maw'ohi gav sig av och kom till människornas bosättningar där han träffade bågmästaren Solon Teri som tog honom under sina vingar. Bågmästaren gav Maw'ohi det mer lättuttalade namnet Örnen, vilket hänsyftade på nomadens goda syn och som var honom till stor nytta Örnens speciella bågskytteteknik har i viss mån influerat den store Solon Teris skyttekonst och dessutom har de båda ofta setts resa samman och ibland även strida sida vid sida. Det sägs dessutom att Örnen är en skickligare bågskytt än Teri själv, men att Örnen väljer att inte visa detta öppet.

Naana: En kvinna av Nadin som giftes in i Zh'ohi-stammen mot sin vilja. Hon är mycket självständig och bestämd och hon är, trots avsaknad av officiell makt, förmodligen den mäktigaste kvinnan i hela Zh'ohi-stammen. När krigarna tvekar att nalkas sin lättvredgade hövding kan Naana vandra rakt in i hyddan och utan betänklighet framlägga sina synpunkter. Många imponeras av henne, men många fylls också av avundsjuka. Naana är ingen skönhet, men hon är en mycket skicklig sångerska och kan lindra sin hövdings heta temperament med vacker sång. Naana talar god ashariska och är ofta stammens taleskvinna när stammen har göromål med de bleka.

SCHAMANISM

Auserna har en animistisk tro. Andarna som dyrkas är nära knutna till ausernas legender och historia. Förutom det så finns det många ting som ses som heliga eller oheliga. De fyra väderstrecken ses bland annat som illavarslande då schamaner säger sig kunna se ondskans tecken på horisonten nära dem.

Andar och dyrkan

För auserna är andarna alltid närvarande. Att blidka dem och vinna dem för sin sak är stammens oh de enskilda krigarna och jägarnas viktigaste uppgifter. Utan andarnas hjälp dör allt hopp.

Andarna som dyrkas är Saalman (eldens ande), Undinha (vattnets ande) och Wulfa (luftens ande). Schamanen sköter all kontakt med andarna och hövdingen är den ansvarige för att dessa blidkas. Undinah är kanske den viktigaste anden då denne för med sig det välsignade regnet. Men samtidigt förknippas han med tårar och sorg och schamaner har i många syner sett en mörk framtid inetsad i regnets droppar.

Traditionella offergåvor till andarna, såsom jaktbyten, är ovanliga. Andarna blidkas bäst genom dans och musik. Varje fullmåne dansar auserna andarnas dans – en dans som ibland kan vara en hel natt och ofta försätts dansarna i trance av schamanens vildsinta rytmiska trummande.

Schamanen

Stammens viktigaste och mäktigaste person, näst efter hövdingen, är schamanen. Schamanen leder stammens riter och har ständig kontakt med världar bortom den fysiska. Han åtföljs ibland av en lärling, ofta av sin egen son då andebesvärjandets gåvor tros gå i arv.

Schamanen fungerar också som stammens medicinman. Det är han som med läkeörter, sång och andarnas hjälp botar sjuka. I slutändan är det dock alltid andarna som avgör om en person skall tillfriskna eller dö.

En ausisk schaman är ofta mycket oförskräckt och lugn – ett måste för att kunna färdas till de mystiska plan där andarna dväljes. Vissa schamaner berättar om hur de slitits i stycken på andeplanet för att sedan sammanfogas på nytt och ställas inför Chio'is brännande blick eller Saalmans förintande apparition av eld och ljus.

ROLLPERSONEN

En ausisk rollperson skiljer sig på många sätt från en vanar. Auserna har ett annorlunda sätt att tänka och följer andra lagar. Den som vill spela aus bör noga läsa igenom detta avsnitt och dessutom rådfråga spelledaren om det passar med en aus i spelargruppen. Ett förslag på lämpligt öde för en ausisk rollperson kan vara att han blivit förskjuten eller av någon anledning lämnat sin stam för att aldrig mer återvända.

Att spela aus

Auserna ser livet som en vandring. Man föds och dör ensam men under vandringen har man sällskap av sin stam, sina vänner och kanske en kvinna som kan vara vid ens sida.

Om en aus söker sig från sin stam hamnar han troligtvis i någon av de ashariska bosättningarna där han livnär sig på det han kan bäst: jakt eller krig. En del auser hyrs in som stigfinnare och spårare eller som spejare i krig. En aus som sökt sig från sin stam behåller ofta mycket av sin kultur, men kanske inte allt. Det finns ju vanligtvis en anledning till varför personen sökt sig från stammen i förstone. Med tanke på kvinnans ringa ställning inom ausiernas folk så kan en ausisk kvinna fungera väl som rollperson, om hon flytt från sitt öde att bli bortgift för att söka ett bättre liv eller det stora äventyret. En aus känner sig förmodligen bäst hemma i naturen, och framförallt då på Ashaslätten eller i liknande miljöer, med vildmark och öppna vidder. Få auser har lyckats acklimatisera sig i en stad och så gott som ingen har tagit sig an ett arbete som kräver att man arbetar inomhus. En aus är ofta rastlös, rotlös och i viss mån laglös, eftersom han anser att andarna må döma honom om han förargar dem, men att han knappast har några betänkligheter med att stjäla mat eller kött av en vanar om ausiern eller någon närstående går hungrig.

Världsbild

Bortanför bergen i väster övergår världen till ett fruset landskap och övergår till en vägg av is som är omöjligt att forcera. Här lever luftens ande Wulfa. I öster breder sig en oändlig vattenmassa ut sig, den är dock giftig och odrickbar. Här lever vattnets ande Undinha. I norr och söder möts Wulfa och Undinha och skapar då våldsamma stormar. Uppe i himlen vilar Saalman, eldens ande, och om man tar sig upp mot honom så bränner han ihjäl en med sin hetta.

Det bleka vanariska folket har kommit från leran efter stränderna till Undinhas domäner i öst. De är korrumperade av uråldrig ondska och går inte att lita på.

I den stora skogen i väster lever ett folk som fötts ur trädens bark. Deras blickar bränner likt Saalmans hetta och om de stirrar på en för länge så kan de utplåna ens själ. De lever nära naturen men tar kraft från den utan omtanke och är på många sätt värre än de bleka i öster.

Från bergen kommer det ibland ned ett primitivt folk med håriga bestar vars ögon lyser i mörkret. Även om de är skrämmande och våldsamma så ignorerar de för det mesta auserna och deras bosättningar.

Namnnförslag

Ausierna har ofta bara ett personnamn. I det längsta försöker man att ta ett namn som ingen annan har eller haft tidigare i stammen, så att man kan undvika förväxlingar. De flesta namn betyder någonting på ausiska, och det är vanligt att man väljer ett namn som en önskan om vilka krafter andarna skall ingjuta i det ofödda barnet.

Mansnamn: Awii, Ananchi, Bechwum, Chaw, Cinok, Dejhi, Ewach'i, Karak, Keobuk, Ko'chomo, Monon, Naswaw, Notawkah, Okichobi, Ozh'kow, Papakichi, Penob, Potawatom, Quam, Sebog, Zh'bo, Zh'epah, Tahmowai, Teton, Umtak, Uthe, Wek, Zuw.

Kvinnonamn: Abnoki, Aubbii, Cahokia, Catawba, Cawuga, Chaula, Kanawa, Kowa, Lawanna, Mezh'oisia, Metea, Mizh'awaka, Mota, Munsi, Nappani, Naswawki, Oglaba, Paune, Pima, Piqua, Sok'i, Zh'abbona, Zh'eboygan, Thoga, Unami, Wanauga, Zuwa.

Vanliga yrken

Auserna är så gott som uteslutande jägare och krigare. I de stammar som för boskap med sig är männen även boskapsskötare. Kvinnorna tar hand om barnen, lagar mat, samlar ätliga rötter och örter och utför enklare hantverk. I varje stam finns också en schaman.

Karaktärsdrag

En aus är lojal mot stammen. Vad gäller heder så ses auserna med rätta som tjuvaktiga. De tar vad de behöver och tvekar inte att bryta mot andra folks lagar om det gynnar dem eller deras stam. En aus ser alltså inget fel i att stjäla, så länge det inte är stöld från stamfränder. En typisk aus har hög Lojalitet (specialiserat mot stammen), låg heder (omoralisk) och hög tro (specialiserat mot andarna).

Särskilda egenskaper

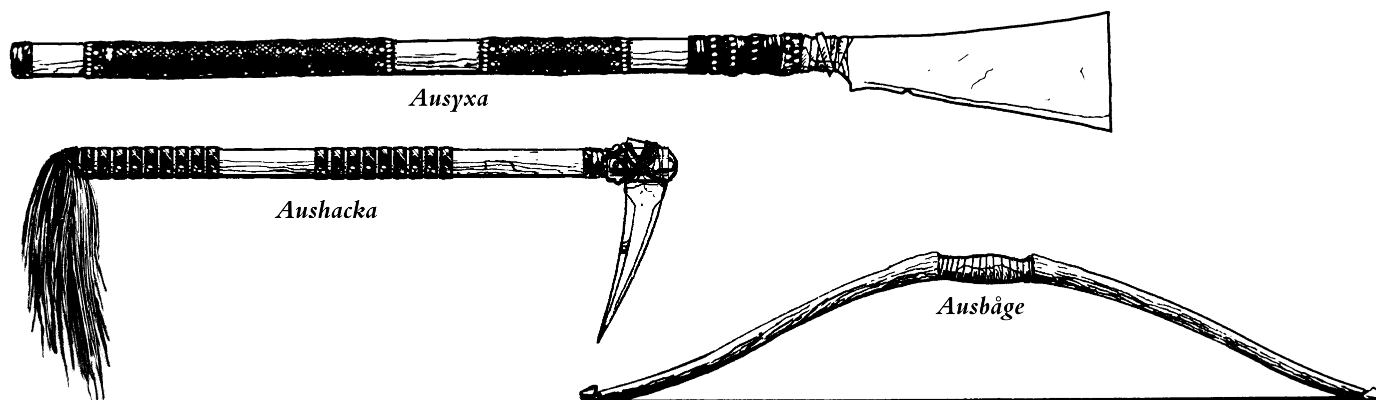
Själsband: Vissa auser föds med ett starkt själsband till den ande som deras namn förknippas med. För att avgöra om rollpersonen fött med ett sådant själsband kan man slå ett mycket svårt (Ob5T6) slag mot Tur när denne skapas. Om slaget lyckas har rollpersonen fått andens kraft och kan öka ett lämpligt attribut med en (+1) poäng. Om slaget lyckas perfekt kan rollpersonen öka ett lämpligt attribut med två (+2) poäng.

Föremål & Särskild utrustning

Ausiska föremål är vanligen mycket väl tillverkade om än på ett primitivt sätt.

Vapen: Graden av teknologi varierar beroende på vilken stam nomaden tillhör. Den mest primitiva stammen, Eroki, använder sig av korta pilbågar och spjut med vässade stenspetsar. Bågen är förmodligen ausernas viktigaste vapen, både i krig och i jakt. Den görs av ashaslättens sega småträd vilket till största del är anledningen till varför bågens storlek är begränsad. Träslaget har vanligen en rödaktig nyans. De starkaste krigarna använder tvåhandsyxor med primitiva yxhuvuden vilket gör vapnen mycket framtunga. Även den ausiska stridshackan är populär – vanligen gjord av en klinga från antingen en lie eller dolk.

Rustningar: Auserna föredrar vanligen att färdas och strida utan rustningar. Ju lättare man färdas, desto bättre kan man utnyttja Ashaslättens terräng menar man. Dessutom kommer man närmare den viskande jorden om man ligger barbröstad mot den. Jordens ande kan höra ens hjärtslag och läsa ens önskningar, och föra jaktbytet eller fienden in i det väntande bakhållet. Vid tider av strid händer det dock att man iklär sig läderrustningar – ofta av jordbesthud. Läderrustningarna har samma BRYT-värde men ett kraftigare pansarvärde [H4, K5, S4]. Det går även att skapa härdade läderrustningar och dessa får då [H7, K8, S7] i pansarvärde.



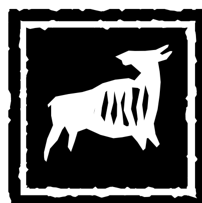
Vapen	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Ausyxa	H+Ob3T6	K+Ob1T6	–	10	2H	11	4/1	140cm	3,1kg	400 silver
Aushacka	H+1	K+2	S+Ob2T6	9	1H	9	2/2	90cm	2,1kg	320 silver

Vapen	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	BRYT	Längd	Vikt	Pris
Ausbåge	5-20-65-140m	K+Ob3T6	K+Ob2T6+2	K+Ob1T6+2	K+Ob1T6	9	2X	7	110cm	1kg	100 silver

Tabell BM-2: Utmärkande vapen för den ausiska kulturen.

KAPITEL FYRA

KAMORIANER



Med ett vrål kastade sig Va-la ut från undervegetationen och slet sönder den jargiska kaptenens ansikte med en stridsklo. Han föll blödande mot marken men stoppades upp då hon stötte in ytterligare en klo i hans buk. De kvarvarande jargiska soldaterna flydde besinningslöst tillbaka vägen de kom – in i det väntande bakhållet. Deras skrik ekade under några minuter mellan trästammarna för att sedan dö bort. Va-la böjde sig ned vid sitt byte och började plocka av den värdefulla metallen som han var iklädd i. Rosslingar och ohörbara ord visade att han inte var död och Va-la bet sönder hans strupe för att tysta honom.

Hennes man Be-l'rr kom fram till henne. Han var täckt med blod, dock inte hans eget.

”Varför envisas de med att komma hit?” hon såg upp mot honom samtidigt som hon formulerade frågan. Han satte sig på knä invid henne och strök undan en hårtest som satt klistrad mot hennes panna.

”Jag vet inte, de säger att de vill ha fred men är alltid krigiska och förrädiska – den ande som de lyder under är sannerligen en svekfull och ond sådan. Alltid har faror hotat. Vårt rike är omringat av mörker och ondska och om vi inte försvarar det så kommer denna vackra plats att slukas upp och världen åter bli svart sand, aska och mörker”.

Hon lutade sig fram och kysste honom och han slickade den jargiska soldatens blod från hennes läppar och ansikte. Han log mot henne och de ställde sig upp samtidigt som de övriga krigarna kom fram till dem. Be-l'rr slängde upp liket över axeln.

”Ikväll skall vi hålla en fest till blodulvens ära, äta oss mätta och förbereda oss från den kalla och hårda vintern” sade Be-l'rr med mäktig stämma och stamkrigarna ylade mot himlen i triumf. De hade åter igen kämpat och vunnit – Kamor var säkert.

KAMORIANER

Norr om Jargien och Krolimbergen ligger det vilda landområdet Kamor. Det är en plats av obruten urskog, vildmark och vildsinta rovdjur. Här härskar naturen, de vilda djuren och de otämjda kamorianerna. Detta djuriska folk lever i stammar präglade av sina egna djurtotem, de är stolta krigare, skickliga schamaner och kunniga helare.

Det kamorianska folket

Kamorianerna brukar beskrivas som resliga, smidiga och håriga. En typisk kamoriansk man är runt 180 cm lång och väger ungefär 85 kg. De liknar till stor del vanarer, men har många utmärkande drag, inte sällan djuriska till sin karaktär. Exempelvis har vissa kamorianer något smalare pupill än vad som är vanligt, ibland närmast elliptisk, och deras hörntänder är ibland spetsigare, än andras vanligen beroende på vilket totem de är knutet till (se stammarna för mer information om karaktäristiska drag). Ögonen är nästan alltid ljusa. Deras naglar har en tendens att bli mycket kraftiga, hos vissa stammar mer likt klor än naglar. Kamorianerna har dessutom en medellivslängd på 50 år, vilket är kortare än vanligt. Tatueringar är mycket vanligt, det finns en särskild typ av ansiktstatueringar som kallas 'arharoded' vilken är vanlig hos de främsta krigarna.

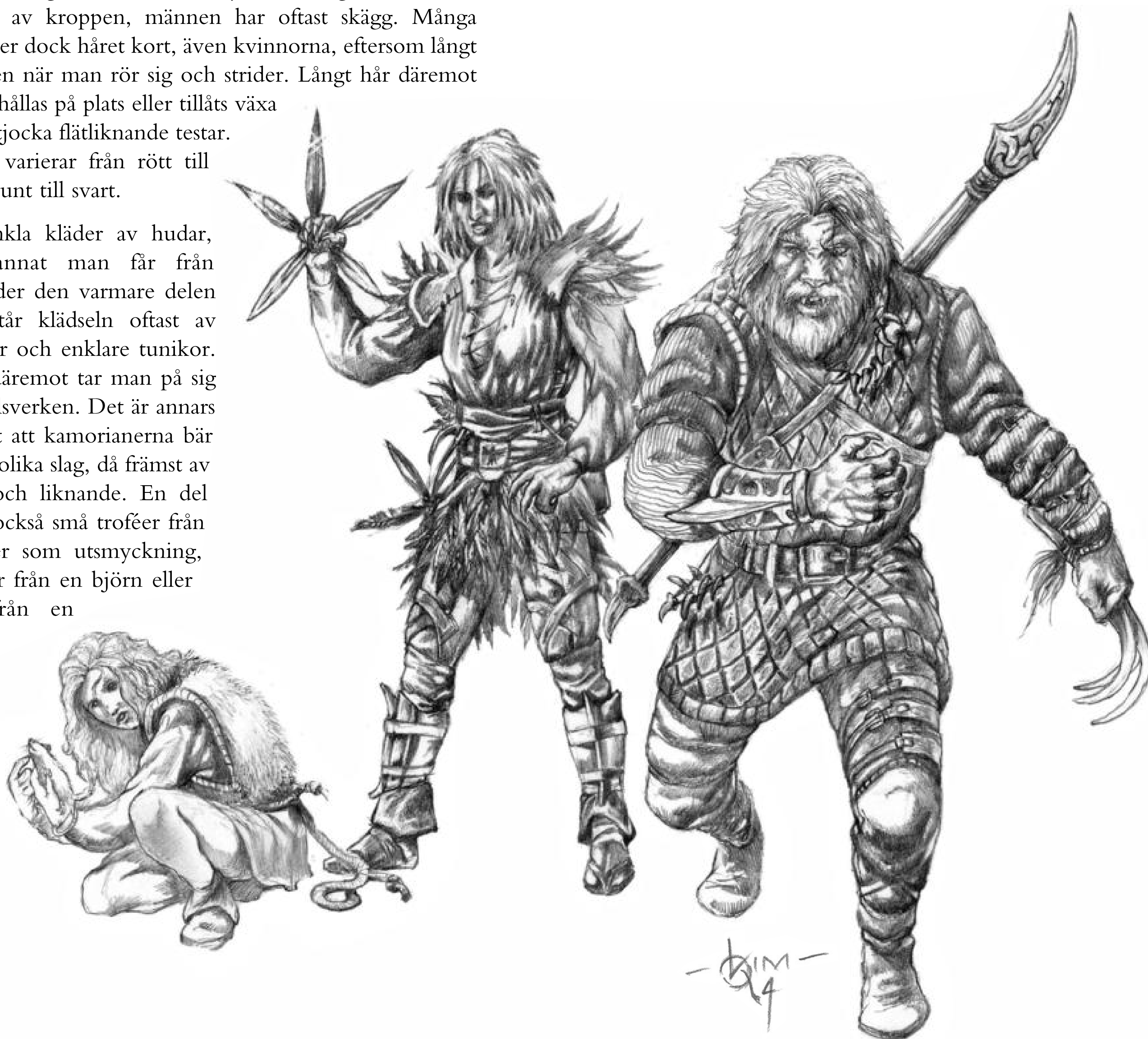
Sedan har som sagt kamorianerna mycket kraftig hårväxt över större delen av kroppen, männen har oftast skägg. Många stammar håller dock håret kort, även kvinnorna, eftersom långt hår är i vägen när man rör sig och strider. Långt hår däremot flätas för att hållas på plats eller tillåts växa samman till tjocka flätliknande testar. Hårfärgerna varierar från rött till blont och brunt till svart.

Man bär enkla kläder av hudar, päls och annat man får från naturen, under den varmare delen av året består klädseln oftast av benklädnader och enklare tunikor. På vintern däremot tar man på sig de tjocka pälsverken. Det är annars inte ovanligt att kamorianerna bär smycken av olika slag, då främst av ben, horn och liknande. En del krigare bär också små troféer från fallna fiender som utsmyckning, såsom tänder från en björn eller käkbenet från en varg.

Kamoriansk mentalitet

Det som en kamorian värdesätter mest är styrka, mod och list, medan man ofta föraktar saker som svaghet, oärlighet och lättja. Kamorianerna lever ett hårt liv, och man måste själv kämpa för att bygga upp sin lycka, ingen annan kan göra det åt en. Dessutom är stammen viktig för alla kamorianer, då stammen är en försäkran att deras eget leverne förs vidare.

I övrigt brukar kamorianerna ses som vildsinta med ett otyglat humör, vilket inte är långt ifrån sanningen. De präglas av sina totemdjur och kan vara både aggressiva som beräknande. Främst är en kamorian dock lojal mot sin stam, men håller alltid sitt ord och infriar såväl löften som hot. Har man farit med osanning, eller brutit ett givet ord, så är man enligt kamorianerna endast värd förakt. Och man tvekar heller inte att straffa de som försöker luras.



GEOGRAFI

Riket kamor består mestadels av tät barrskog och branta berg. Det är en plats med såväl behagliga somrar som bistra vintrar. Under vintrarna blir det inte sällan metervis med snö uppe bland bergen, och vattnen vid kamorvikens stränder fryser till is. Denna är ofta så pass bärkraftig att man kan vandra ut till de små öarna. Kusten mot Kamorviken är annars ogästvänlig med branta klippor, steniga stränder och blåsigt väder.

Utbredning

Kamor har ett mycket rikt djurliv. Här finns fler vilda rovdjur än vad en vanlig jargier kan tänka sig, för att inte nämna de många andra djuren som finns här. Det viskas dessutom om att det i de utbredda skogarna finns oerhörda antal skugglandsvarelser, varav många av dem är av det mindre trevliga slaget.

I norr gränsar kamorianernas områden mot dvärgafästet Drezin-Renk-Drezin och här finner man mestadels kamorianer ur Svartbjörnens stam. Nära kusten kan man hitta kamorianer ur Frostvargens stam. I sydöstra Kamor finns mycket kullar och berg, här finner man mestadels kamorianer ur Stenbockens stam. Nordöstra Kamor däremot kontrolleras av Gråvargens stam, i närheten av Blodulvens stam. I de djupa skogarna, det inre av Kamor, finner man mestadels kamorianer ur Hjortens, Vildsvinets och Giftormens stam. I sydväst däremot lever främst Korpens stam.

Bosättningar

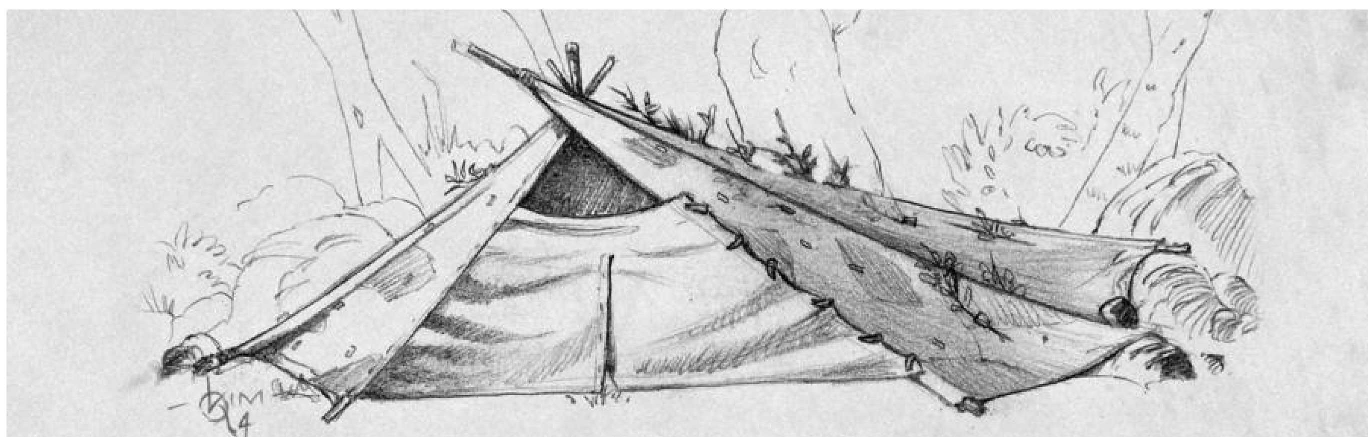
Kamorianerna är inget bofast folk, och det är därför inte så underligt att man inte hittar några kamorianska byar eller städer. Istället är kamorianerna ett nomadiskt folk som vandrar mellan olika tillfälliga boplatser inom sitt område. Ibland söker man skydd i de ruiner som finns i området, men oftast så bygger man upp enkla och rejäla tältläger. Man rör på sig för att söka nya jaktmarker, man vill inte riskera att jaga slut på bytet i ett område, samt för att inte reta upp naturens andar. Vintertid brukar de flesta stammar dock slå sig ner på i stort sett samma plats.

Det mesta som man kan hitta på en kamoriansk boplats kan packas ned och bäras med till nästa plats. Det sägs att vissa kamorianska stammar knappt lämnar några synliga spår alls efter sig när de flyttar runt i sitt område. Oftast så finns dock några lämningar kvar, såsom utslocknade eldstäder, pålhål och annat. De kamorianska tälten är annars enkla men rymliga historier. De görs ofta av hopsydda djurhudar och pälsverk. Inte sällan målar man vackra bilder på insidan av väggarna, främst bilder på stammens eller familjens totemande. Vintertid använder ofta flera familjer samma tält, allt för att bättre hålla värmen i den bistra kylan.

Intressanta platser

I området finns annars ingen bebyggelse eller några städer. Det enda som man kan hitta är ruiner från det forna riket Radh-Kamra, ett rike som fanns redan innan det Coloniska imperiet grundades. Man är inte säker på varför Radh-Kamra gick under, men kamorianerna själva säger att det berodde på att man dödat den pälsklädda mastodontens totem. Ruinerna är nu övervuxna och fungerar ibland som tillfälliga boplatser åt kamorianerna.





Runtom i Kamor finns dessutom många heliga kultplatser helgade åt olika andeväsen. Dessa platser är naturligt skapade platser, såsom ett till synes bottenlöst hål, ett gammalt träd som inte dör, en damm vars vatten ständigt snurrar i en virvel eller en naturlig stenring. Många platser har kamorianerna själva byggt vidare på, även om det från början är naturen som skapat dem. Vissa av dessa kultplatser är helgade åt demoner och andra onda andar, vilka är tabu för kamorianerna.

Björngrottorna: I området tillhörande Svartbjörnens stam hittar man det djupa och vidsträckta Björngrottorna. Grottornas väggar är täckta av vackra målningar och har använts av avbildare under många generationer. Därför ses Björngrottorna som väldigt värdefulla och krigare finns ständigt i grottornas närhet för att försvara dem mot rivaliserande stammar.

Je'kiros baneplats [ruinstad]: I de norra delarna av Kamor, vid kamorflodens mynning, hittar man en namnlös ruinstad som kamorianerna känner som Je'kiros baneplats, eller bara som Je'kiro. Ursprungligen var Je'kiro en stor krigare hos Korpens stam som stred mot två andra stammar. Tack vare Je'kiros listighet gick det bra för stammen, men då lurades Je'kiro och hans krigare in i ruinstaden där deras fiender hade gillrat en fälla. Je'kiros hundratrettio män brändes till döds, men det sägs dock att Je'kiro själv undkom, och att han fortfarande planlöst irrar runt bland ruinerna och sörjer sina män.

Obilos [ruinstad]: En ödelagd stad som i årtusenden blivit överväxt och nednött av vind och regn. Fortfarande ser man rester av murar och befästningsverk där staden legat då Obilos var en viktig stad ur militär synpunkt. Kamorianerna undviker helst platsen då man nattetid hör underliga, ekande ljud från staden. Ingen vet vad som lever där, men de höga, klagande ljud som hörs i natten påminner om de ljud man hör på ett slagfält, natten efter att en av härarna nedgjorts.

Vrakstranden: Som namnet antyder så har ett antal fartyg gått på grund och sjunkit utanför stranden, vartefter vrakgods brukar spolas upp på den sandbeklädda stranden. Vattnet längre utåt havet är förrädiskt med uppskjutande klippor och rev, vilket blivit mer än ett skepps undergång. En annan märklig sak med stranden är att sanden (som är mycket mörk, nästan svart till färgen) tycks sjunga då man går på den, varför kamorianerna tror att sanden har magiska egenskaper. Det sägs att sanden för tur med sig, varför man ibland företar långa resor tvärs genom Kamor för att fylla sina ihåliga benamuletter med den förunderliga sanden. För de stammar som lever i närområdet är stranden också plats för det årliga sommarsolståndet.

HISTORIA

Det är svårt att redogöra för kamorianernas historia, mest eftersom de inte har några skrivna källor. De saknar dessutom en tideräkning i vanlig mening, oftast talar de om mansåldrar istället för år. Däremot så har alla kamorianska stammar så kallade avbildare som avbildar olika händelser såsom strider och jakttillfällen. Avbildarnas målningar anses dock heliga och det är ytterst få som får se dem.

Legender & myter

Världens skapelse: Från början var världen kall och klippig. Där inte de gråa klipporna härskade täcktes den av svart sand ur vilken väldiga skelett reste sig mot himlavalvet. I den svarta sanden hade den Sovande konungen kämpat och dött. Hans blod var giftigt och spred sig över hela världen. Mellan bergen och ut till havet. Allt var förgiftat. Så kom höstregnet och sköljde bort all smärta. Träd växte upp ur ödemarken, liv flödade åter i floderna. Gräs under fötterna och vita moln mot blå himmel. Ej längre var lukten brandrök och lik. Ej längre var ljuden smärta och gråt. Ej längre var hoppet dött. Världen hade tagit ett andetag, låtit giftet rinna ur ådrorna och renat sig själv så att kamorianerna kunde förvalta den och skydda dess skönhet. I gengäld skulle de aldrig mer behöva äta aska och svavel.

Skuggstaven: Den Sovande konungen skapade en gång i tiden en mäktig stav. Fylld med kraft – nog för att betvinga och fjättra skuggvarelserna för alltid. Med hjälp av skuggstaven samlade den Sovande konungen en stor här av skuggvarelser för att erövra världen. Men den store krigaren Ka-l'ell hindrade trollkarlen och mötte denne i envig i katakomberna under Je'kiros baneplats. Ka-l'ell lyckades hugga itu skuggstaven och de fjättrade skuggvarelserna lösgjorde sig och slet den Sovande konungen och krigaren i stycken. Även om man länge sökte hittade man aldrig stavhalvorna, som fortfarande sägs bära på stora krafter.

Stenmannen: För länge sedan levde en mycket stark och mäktig krigare, som kunde besegra var man som utmanade honom i strid. Krigaren var stursk och skrytsam, och gav inte andra den respekt som de förtjänade. En dag mötte han en kvinna vid en sjö. Hon var mycket vacker och han ville ha henne som sin, men hon sa nej. Då blev krigaren vred, och försökte ta henne med våld. Kvinnan slingrade sig undan, och såg på den store mannen. ”Det man bär ger jag tusenfalt åter. Jag önskar dig inget ont”, sade hon. Men krigaren bara skrattade, brottade ner kvinnan och tog henne. När han var färdig, kämpade sig kvinnan upp och pekade på honom. ”Ditt hjärta som du bar på var av sten, och sten ska du bli.” Krigaren svarade henne aldrig, han hade blivit förvandlad till en stenstod. Sorgsen vandrar han nu omkring i Kamor och man kan ibland se honom – även om han alltid håller sig för sig själv.

Forna tider

Innan kamor var en väldig vildmark låg riket Radh-Kamra på dess plats. Det var en mäktig och civilicerad högkultur med stor magisk kunskap. Folket där var mäktigt och högfärdigt

men riket hade stora inre konflikter och låg ofta i krig med omgivande länder. Det rådde under en långt tid stridigheter mellan Jargien och Radh-Kamra och cirka tusen år före Daak inleddes slutet för det mäktiga riket. Jargiska styrkor slog sönder de södra delarna, tiraker vällde ned från bergen och dräpte allt i dess väg. Jordbävningar, stormar och andra naturkatastrofer förstörde städer, skördar och folkets vilja.

Kamorianerna som då var ett bergsfolk gjorde allt modigare räder ned i riket och gjorde landsbygden osäker. 463 f.D. föll de sista resterna av Radh-Kamra till följd av en farsot. Kamorianerna spred sig snabbt över riket. De överlevande från Radh-Kamra dräptes och ett långvarigt krig inleddes mot Tirak-stammarna. Sedan dess är kamorianerna Kamors härskare – de sista förvaltarna av Radh-Kamra. All information om denna del av Radh-Kamras och kamorianernas historia kommer från jargiska källor eller kvarvarande Radh-Kamriska skrifter.

Jargien har flera gånger försökt invadera Kamor för att komma över de skatter och fyndigheter som man misstänker finns i riket men de har ständigt blivit slagna tillbaka.

Mellan de olika kamorianska stammarna har det alltid varit stridigheter. Man har kämpat om områden, viktiga kultplatser eller på grund av gamla oförätter.

Sentida historia

På senare tid finns däremot ganska mycket av kamorianernas historia dokumenterad, då främst i jargiska skrifter. Kamorianska stammar anföll exempelvis år 2666 e.D de nordliga jargiska provinserna Genrio och Sardan. Detta ledde till blodiga och utdragna strider, vilka fick sin kulmen först fyra år senare. Då jagade de kamorianska krigarna ifatt de jargiska soldaterna utanför staden Ramia. Stadens invånare stängde sina portar och såg hur soldaterna nedgjordes till siste man. Några år senare slog så jargierna tillbaka kamorianerna och tvingade dem att återvända över Krolimbergen. Jargierna belägrade Ramia och bestraffade senare befolkningen för de synder de begått.

Nuförtiden är det inte så många som tar sig till Kamor, rykten om 'barbariska vildar', skugglandsväsen, monster och drakar håller de nyfikna borta. En del jargiska nybyggare försöker fortfarande ta sig norrut för att frälsa vildarna, hittills utan resultat. De allra flesta fruktar som sagt de kamorianska vildarna, men det seglivade 'ryktet' om att en drake skall vaka i Krolimbergen gör även sitt till för att hålla folk på avstånd.

Tideräkning & Kalender

Kamorianerna har ingen egentlig tideräkning i vanlig mening, man räknar nämligen inte år. Istället använder man sig av mansåldrar för att referera till historiska händelser, exempelvis kan en kamorian säga att någon hände "under min farfars fars ungdomsår". Man har dessutom delat in året i tre årstider, nämligen 'snötid', 'lövsprickning' och 'bladfällning'. Kamorianerna har också en enkel kalender uppbyggd på månens olika faser och de cyklerna som månen genomgår, även om man inte har några namn på dessa månader.

SAMHÄLLE & KULTUR

Det kamorianska folket är uppdelade på ett mycket stort antal klaner som är grupperade i mångtaliga stammar. Varje stam har ett totem som har stort genom slag på kamorianernas liv och till och med deras utseende. Kamorianernas stammar är helt beroende av jakt och det som naturen och skogarna kan ge.

Styrelseskick

De kamorianska samhällena har av vissa utomstående liknats vid rovdjurssamhällen, men detta är inte hela sanningen. Visserligen är det hos kamorianerna viktigt att veta sin plats i stammen, men detta är ofta något outtalat, något som faller sig naturligt. Man visar med kroppsspråk sin underkastelse eller överlägsenhet, och en kamorian skulle sällan drömma om att säga emot någon med högre status inom stammen. Kamorianer kämpar och arbetar sig till den platsen i stammen de sedan har fram tills de lyckas förbättra sin plats, eller kanske får sin ställning utmanad. Om någons plats i stammen ifrågasätts av en annan kamorian får dessa två lösa meningsskiljaktigheten i en kamp övervakad av en av stammens schamaner.

Kamorianerna är annars uppdelade i ett antal stora stammar som var och en kontrollerar ett större område av Kamor. Varje stam består i sin tur av ett flertal klaner, där en klan kan bestå av allt från ett par familjer till flera hundra individer. Det finns dessutom ett litet fåtal klaner som inte tillhör någon stam. Vart tredje år håller alla klanledare inom en stam råd där man behandlar olika viktiga frågor, såsom giftermål, krig och jakt. Men även om stammarna hålls samman av samma religion och kultur så skiljs man åt av gamla fejder och konflikter.

Stammarna har var sitt huvudtotem som alla dess medlemmar faller under. Detta gör att alla stammedlemmar har en mycket stark lojalitetskänsla gentemot sina fränder och gör det möjligt för stora stammar att hålla ihop även fastän de är utspridda över ett stort område. Även om man inte träffats på lång tid känner man igen en totemfrände. Huvudtotemet sätter sin prägel på stammen och dess klaner. Vilket totem en stam har påverkar deras liv i grunden. Totemanden bestämmer hur stammen jagar, strider och lever.

De som har störst makt och högst status i de kamorianska samhällena är först och främst schamanerna, och därefter de så kallade avbildarna. Det är nästan alltid en av stammens mäktigare schamaner som styr.

Även krigarna har höga platser inom stammarna, och ibland kan även en krigare bli stamledare, inte sällan genom att lova stammen sitt väpnade beskydd.

Stammar

Svartbjörnens stam: Svartbjörnens stam lever främst i norr och dyrkar den stora svartbjörnen Bavir som sin totem. Då deras områden gränsar till dvärgafästet Drezin-Renk-Drezin så bedrivs det en begränsad handel mellan dem och dvärgarna. De förser dvärgarna med kött, pälsar, örter och nötter och dvärgarna i sin tur förser dem med enklare vapen och verktyg. Då deras områden även gränsar till den jargiska kolonin Henok så har det flera gånger hänt att de drabbat samman med jargiska kolonisatörer som önskat utöka sitt territorium. Svartbjörnens stam brukar även göra räder mot den jargiska provinsen för att komma över vapen, redskap, mat och alla annan typ av värdefull utrustning. I öster gränsar deras områden till ett väldigt bergspass ut mot slätterna och där de vildsinta raunfolket bor. Även här sker det blodiga sammandrabbningar. Det är inte ovanligt att kannibalism förekommer – men man äter inte andra kamorianer endast raunlänningar och jargier. Medlemmarna av svartbjörnens stam är ofta storvuxna, starka och håriga och de bär ofta björntänder då dessa anses heliga. Långt mörkt hår är vanligt och likaså skägg hos männen. Stammedlemmarna är kända för att vara tålmodiga och duktiga helare. De hyser en god kontakt med Hjortens stam men ogillar Giftormens stam starkt.

Vildsvinets stam: Vildsvinets stam lever i de södra och centralare delarna av Kamor på den västra sidan av Kamorfloden. Deras stammar dyrkar Vildsvinet Grasch som sin totem. Även om stammen hyser en hel del jägare så har de också en stor omfattning av samlare. Stammedlemmarna är ofta rätt korta men har inte sällan en mycket bastant kroppshydda. Ett annat utmärkande drag är deras mycket stora, betliknande, hörntänder i underkäken. Vildsvinets stam är känd för att vara väldigt aggressiv och krigisk och den har en bitter fiendskap med Blodulvens stam. Likaså tar stammen ofta till vapen mot invaderande jargier. Hjortens stam och även Giftormens stam har stammens medlemmar dock ett ganska vänskapligt band till.

Hjortens stam: Denna stam lever i de inre delarna av Kamor, öster om Kamorfloden och norr om Vildsvinets stammarker. Stammen ser den flyende hjorten Papi som sin totem. De är en av de mer fredliga av stammarna och uppvisar också en viss försiktighet i sina möten med de andra stammarna. Om de blir hotade kämpar de dock med stor frenesi och har ingjutit respekt och fruktan i sina fienders hjärtan. Stammens medlemmar är ofta långa och rätt spensligt byggda. Stammens schamaner bär ofta hjorthorn på sina huvuden vilket anses ge dem bättre kontakt med andevärlden. De är skickliga hantverkare och har förhållandevis mycket få jägare men desto högre grad av samlare. Stammen är känd för att ha en nära, och till och med förhållandevis vänlig, kontakt med Skugglandets invånare. De har en fredlig kontakt med så gott som alla stammar förutom Gråvargens och Blodulvens stam vilka de ligger i fejd med.

Giftormens stam: Giftormens stam dyrkar giftormen Uryg brodersbane som sin totem. De lever i de inre delarna av Kamor väster om Kamorfloden. Stammen är ökänd för sin slughet, lömskhet, förrädiskhet och för sin mycket hemlighetsfulla natur. De har knappt några vänner bland de andra stammarna och håller sig mest för sig själv. Stammens medlemmar är ofta väldigt smala, på gränsen till klena, fast med stor smidighet och blixtrande reflexer. De har ofta rakade huvuden och målar sina kroppar med färger i sicksackmönster. Flertalet medlemmar har dessutom långsmala och vassa hörntänder liknande ormarnas giftgaddar.

Korpens stam: Denna stam håller till i sydvästra delen av Kamor och vördar korpen Kraa den svarta som sin stamtotem. Medlemmarna av korpens stam har alltid svart hår ofta lössläppt. Likaså målar de sig ofta med svarta färger särskilt runt ögon och mun. Det är ganska vanligt med helt svarta ögon hos dem och de tenderar att vara relativt kortväxta fast samtidigt mycket kvicka. Naglarna är ofta i form av grymma krökta klor. Glansiga föremål skattas högre av dem än de flesta andra stammar och därför bär flera av dem mynt eller andra blanka objekt såsom smycken. Medlemmarna är kända för att vara listiga och en aning tjuvaktiga och de och Giftormens stam är svurna fiender.

Gråvargens stam: Gråvargens stam prisar den smidiga gråvargen Valir som sin totem. De håller till främst i de nordligare och östra delarna av Kamor. Gråvargens stam bär ofta vargpälsar och har ofta vassa tänder och klorliknande naglar. De är kända för att vara mycket skickliga jägare och har flera särskilda ceremonier baserade på månens stadier. De drabbar ofta samman med varelser från Skugglandet vilket härdat dem som stam. Dessutom brukar ryttarfolket från de östliga slätterna rida in på deras område för att skövla och döda. Gråvargens stam är kända för att vara kannibaler och äter gärna tillfångatagna fiender. De har en fientlig inställning till Hjortens stam, främst för deras samröre med Skugglandsvarelserna och en god relation med Blodulvens stam.

Blodulvens stam: Blodulvens stam lever i de nordöstra såväl som sydöstra delarna av Kamor. De ser den hungrande ulven Varine som sin totem och det är inte ovanligt att ulvar är en del av deras stammar och jaktlag. De är kända för att vara förhållandevis vildsinta, skickliga krigare och likaså sägs de ha skickliga schamaner. Likt Gråvargens stam är månen en viktig symbol för dem och den förekommer ofta som en målad symbol på dem. Likaså är de likt Gråvargens stam kannibaler och kalasar på motståndarnas kött om de får chansen. Utseendemässigt

Mu'arche – De djurvigda

Hos kamorianerna finns en ovanligt hög procent av hamnskiftare, de av det vilda blodet, eller Mu'arche som kamorianerna kallar dem för (vilket betyder 'De djurvidga'). I övriga Mundana lever dessa ofta för sig själva ute i skogen, eller i Skugglandet, men hos kamorianernas stammar så ses det som om de givits en stor gåva av andarna och således har de en vördad och fruktat ställning hos kamorianerna. Vissa kamorianer menar att det är just den rika förekomsten av det vilda blodet hos dem som gett dem deras säregna bestialiska utseende, då Mu'arche ofta kan se väldigt djurlika ut. Schamanerna menar att Mu'arche är andarnas gåva då hamnskiftarna som föds inom stammen ofta har samma djur som stammens totem som sin djurhamn. Slutligen finns det de som tror att den stora närheten till det egendomliga och magiska Skugglandet kan ha något att göra med saken.

påminner de om medlemmarna från Gråvargens stam men de är ofta något större och kraftigare och inte sällan mer bestialiska till utseendet. Deras stam är brodersstam med Gråvargens stam och de båda har ett tätt samarbete. Däremot så händer det ofta att de drabbar samman med Vildsvinets stam.

Frostvargens stam: Frostvargens stam lever utmed Kamors kustremsa och vintertid även ute på isarna i Kamorviken. De tillber frostvargen Chaldur som sin totemande och likt sin totem har de ofta en uthärdande men också rätt så bister personlighet. Frostvargens stam är skicklig på fiske vilket utgör dess huvudsakliga föda tillsammans med övriga jaktbyten. Kannibalism förekommer inom stammen – men är ovanligt och då endast på nedgjorda eller tillfångatagna fiender. Flera personer i stammen har kritvitt hår som de ofta bär långt och flätat likaså skägg är mycket vanligt. Frostvargens stam håller sig mest för sig själv och det existerar en mycket gammal osämja mellan dem och Ulven och Gråvargens stam.

Stenbockens stam: I sydöstra Kamor finns mycket kullar och berg och där lever Stenbockens stam, de som ärar stenbocken Kabriko som stamtotem. Stammens medlemmar är kända för att vara mycket skickliga på att bestiga de svårtillgängliga klipphyllorna och flera av dem har sina boningar i bergsgrottor. Stammedlemmarna brukar vara mycket stolta av sig och sägs inte vika för någon utmaning. De hyser en kylig om ändock icke våldsam relation med Blodulvens stam och befattar sig endast begränsat med de andra stammarna.

Falkens stam: I södra och sydöstra delarna av Kamor lever vad som anses vara Falkens stam, vilken egentligen är ett antal flockar av henéaalver som tillber falken Sena som sin totem. För att vara henéa bär de ovanligt mycket kläder och likaså är de ovanligt gästfria. Kamorianerna ser dem som jämlika och de kommer bra överens med alla stammar förutom Ormens och Korpens stam som de hamnat i luven på ett flertal gånger. Mer om denna stam och henéaalver finns i boken om Alver.

Försörjning

Kamorianerna lever huvudsakligen av jakt och det som naturen och skogarna kan ge. Man har inga direkta odlingar att tala om, detta eftersom kamorianerna lever ett nomadiskt liv och inte sällan är på vandring. En del av skogens vilda djur tämjer man dock ibland och har antingen som nyttodjur eller sällskapsdjur. Exempel är tama bergsgetter eller tämjda rovfåglar vilka kan användas i jakten. Att ha tama djur av samma totem som skyddar stammen är också mycket vanligt. Annars så brukar alla kamorianer i en stam göra sitt för att bidra till stammens överlevnad. Både män och kvinnor jagar och skyddar stammen. Gamla och gravida kvinnor är sedan de som har hand om barnen, medan unga kamorianer ofta följer med sina äldre för att lära sig livet i stammen. Kvinnor och män turas om vad gäller det mesta och det finns inga direkta skillnader mellan könen.

Kultur

Mycket av kamorianernas kultur rör sig kring det hårda livet man lever, men också kring berättandet av legender, sagor och myter. Att återberätta om en händelserik jakt, en skrämmande legend, eller en saga med varnande budskap blir ofta så mycket mer än vanligt sagoberättande hos kamorianerna. Man använder gärna sång och dans, ibland klär man upp sig i målade hudar och smyckade pälsar för att ytterligare öka effekterna. Då och då deltar avbildarna i sagoberättandet, och ritar då symboler och bilder i marken, ibland gör man små sandlådor för dessa ändamål.

Kamorianerna saknar skriftspråk och för därför vidare all sin kunskap via en stark muntlig tradition, gammal till ung, från mästare till yngling. Inte sällan har de olika stammarna skiljda sätt att framföra sina berättelser och sagor på. Vissa använder sig främst av sång, medan andra föredrar dans. Vissa använder skuggspel och en del använder magiska illusioner i berättandet. Oftast är det de vuxna männen som framför dessa historier, barn och kvinnor brukar få nöja sig med att njuta av skådespelet.

Sagoberättandet förekommer kring lägereldarna om kvällarna, men framför allt under de två stora högtiderna midvinter-solstånd och sommarsolstånd. Under dessa högtider brukar flera klaner träffas för att utväxla nyheter och historier om vad som hänt sedan sist. Stammarnas schamaner brukar under dessa högtider sjunga särskilda sånger till dem som dött och de som fötts sedan förra högtiden. Man sjunger om de stordåd de döda uträttat, om de sörjande dessa lämnat efter sig och de fiender man nedgjort. Man sjunger också om de tecken som synts vid de nyföddas födelse, om det totem som skyddar dem och om det som de blivande krigarna kommer att uträtta under sina liv.

Riter

Födsel: Då ett barn föds så välsignas det av schamanen som sedan genom att tolka järtecken och spådom tar reda på hur nära det är knutet till stammens totemande. Ju närmare knutet anden barnet är desto mer kraftfullare namn ges det.

Vuxendomsprovet: För kamorianer (män som kvinnor) finns en händelse i livet av stor vikt, nämligen vuxendomsprovet. Man är inte 'vuxen' förrän man genomgått detta sprov, innan dess är man bara barn. Alla unga, runt 12-14 års ålder, kan en gång per år få genomgå provet. Detta består i att ynglingarna med förbundna ögon följer med schamanen till en av stammens begravningsplatser. Här ska de först spendera en natt tillsammans med schamanen. På morgonen har schamanen lämnat dem och de måste då på egen hand ta sig tillbaka till stammens läger, inom tio dagar. De som misslyckas genom att gå vilse anses förlorade, och de som kommer för sent finner att stammen flyttat vidare. Om en yngling som misslyckats med sitt prov hittar sin stam igen är han visserligen en utstött, men får ändå fortsätta leva med stammen. Dessa utstötta kan dock få tillbaka sin plats i stammen genom att lyckas med ett annat prov.

Giftermål: Vid de tillfällen då flera klaner möts för de särskilda högtiderna hålls även de flesta giftermål. Unga kvinnor ska enligt gammal sed söka sig en man i en annan klan, stannar hon för länge i klanen bringar detta olycka. Oftast är det föräldrarna till de blivande makarna som kommer överens om giftermålet, man måste nämligen försäkra sig att ungdomarna inte gifter sig med någon som är dem 'ovärdig'. Själva bröllopet är en ritual där kvinnans schaman löser henne från den klan som uppfostrat henne. Mannens schaman kommer därefter att viga kvinnan i hennes nya klan, efter det så utbyter makarna små band som knyts om handleden. De båda schamanerna binder de två kamorianernas själar vid varandra och bröllopet är fullbordat. Ett kamorianskt giftermål är livslångt och kan inte brytas av annat än döden.

Läkekonst i Kamor

Det kamorianska folket är kända för sin skickliga läkekonst. De har många kunskaper som i det närmaste är magiska när det gäller att skapa läkande salvor och droger som snabbar på läkandet och motverkar infektioner. Jargiska upptäcktsresande försökte för ett tiotal år sedan genom list och våld lägga händerna på denna kunskap, men det slutade med att de blev dräpta i ett blodigt bakhåll. Trots kamorianernas ogillande mot Jargien sker det en sporadisk handel mellan dem. Små expeditioner från Jargien beger sig då och då in i Kamor för att handla med stammarna och byter då till sig helande droger och salvor. Personer som blir behandlade med dessa läkemedel helar sina skador tre gånger så snabbt och löper ingen infektionsrisk.

Döden: På samma sätt som bröllopet är en viktig del av livet så är även döden det. Man måste försäkra sig om att kamorianen får en riktig begravning, annars är dennes själ förlorad för evigt och sänker då olycka över sina efterkommande. Den döde brukar målas med mörkröda färger av schamanen medan denne uttalar välsignelser över den dödes själ. När den döde är välsignad så släpper schamanen själen fri genom olika ritualer. Därefter begravs kroppen på heliga begravningsplatser, detta för att själen alltid ska kunna ha något att minnas sitt forna liv på. Vid dessa begravningsplatser brukar schamanerna ibland kalla på olika förfädersandar för att be om råd i olika svåra frågor.

Allmän livsåskådning

Svaga och gamla ägnas annars inte mer omsorg än någon annan kamorian, tvärtom får de klara sig själva och individer som är otjänliga för stammen brukar ge sig av för att inte vara till belastning för de yngre som har livet framför sig.

Kamorianerna inte främmande för varken magi eller schamanism. Faktum är att kamorianernas schamaner är några bland de skickligaste i Mundana, endast jämförbara med schamanerna hos Henéa och tirakerna. En del kamorianer lär sig dessutom använda lite primitivare magi, inte sällan är dessa individer ur Korpens, Blodulvens och Frostvargens stam.

Mat

Som sagt så lever kamorianerna främst av jakt, men också av fiske, och det som naturen och skogen kan ge. Kamorianerna äter mycket kött och fisk. De har förmågan att kunna tillgodogöra sig rått kött utan att det värms upp. Ändå föredrar det upphettad mat om de har tid över. Kamorianerna uppskattar däremot inte kokt mat. Faktum är att de kallar jargierna för ”Ijovin Marrundedin”, vilket på kamorianska betyder ”koka mjuk”.

Tailodin: Rå fisk är kanske den mest uppskattade vardagsmaten bland kamorianerna. Ätes direkt från fisken eller som tunna skivor. Fisk finns dock inte att tillgå överallt i kamorianerna stamområden.

Denilodin: Rått kött av olika slag. Ätes direkt från benen eller som tärnade köttbitar. Märgen från avbrutna ben anses vara en delikatess.

Felodinivun: I tider av svält drar sig kamorianerna inte för att äta från de kadaver de finner. ”Felodinivun” betyder just ”tugga kadaver”. Kadaver ätes dock inte då det finns annan mat att tillgå – det är sällan en aptitlig eller nyttig kost...

Nirtin mirn: Då kamorianerna inte finner jaktbyte tvingas de leva på rötter, nötter, svamp, ätliga blad och bär. ”Nirtin mirn” betyder ”hungrig mage”.

Inumirdun: Att dricka varmt blod från ett byte är normal sed. Blod kan även sparas genom att det torkas till kakor.

Ta eckoni: ”Fisk på eld” är en uppskattad rätt bland kamorianerna. Fisken grillas över öppen eld, eller läggs på stenar vid sidan av elden.

Nemibin donno: En speciell fet jordmask som rostas eller ätes rå. Tillsammans med honung är detta en av de mest uppskattade tilltuggen – och dessutom mycket närings- och energirik.

Ninudin dondo: Då kamorianerna ställer till med fest så är helstekt unghjort det absolut mest uppskattade.

Fimep emiharmadun: Svärtad mandel. En av de få efterrätterna som finns bland kamorianerna. Vildmandel doppas i honung och rostas över eld.

Hantverk

Det kamorianska hantverket är rustikt, enkelt och rejält. Man använder först och främst det som man får från jakten, såsom hudar, ben, horn och liknande, och man försöker att använda allt. Utöver detta använder man mycket trä och sten för att göra skålar, yxhuvuden och liknande. Kamorianerna använder ibland också föremål som man antingen köpt utifrån, eller som man erövrat från nedgjorda fiender.

Kamorianerna brukar utsmycka sina föremål med ristningar föreställande stammens, eller kanske personens, totem. Ibland ombeds avbildare eller schamaner att rista in välsignelser i olika viktiga föremål, och dessa föremål skattas ofta högt. Små prydnadsfigurer föreställande olika skyddsandar i ben och horn är vanliga gåvor till små barn. Dessa små figurer lindas ofta in i barnens kläder, för att andarna skall skydda dem bättre.

Handel

Närhelst flera kamorianska stammar möts, som vid midvintersolståndet och sommarstolståndet, så brukar man hålla råd och idka byteshandel. Dessutom ingås många giftermål vid sådana här tillfällen, vilket kan göra att stammar växer eller blir mindre. I övrigt så handlar kamorianerna även smått med övriga omvärlden. Svartbjörnens klan handlar exempelvis en del med dvärgarna från Drezin-Renk-Drezin. En del handel sker med den Jargiska staden Quarran. Det ryktas även om att rika Jargiska adelsmän anställt kamorianska legosoldater. Övriga handelsmän måste däremot med risk för livet uppsöka de kamorianska stammarna i deras egna områden, i skogarna.

Myntsystem

I princip all handel bland kamorianerna sker genom byteshandel. Då mynt används så är det ofta nariner och olomer, två mynt från det förlorade riket Radh-Kamra. Ingen nyprägling sker av dessa mynt bland kamorianerna. En narin är värd 10 olomer (olomen har samma silverinnehåll som den jargiska denaren). De jargiska köpmän som vågar sig in i kamorianernas områden brukar ofta prägla egna silvermynt som ser ut som olomer. Ibland handlar kamorianerna också med mynt man tagit som krigsbyten.

Krigsmakt

Alla vuxna kamorianer, kvinnor som män, är krigare när så behövs. För kamorianerna är det lika naturligt att vara krigare som jägare. Deras liv är en ständig kamp för överlevnad, både mot naturen, skugglandsväsen och de mångtaliga fiender som omger Kamor. De främsta krigarna utgörs ofta av schamanerna, de är vanligen de som står närmast totemandarna och har ibland nästintill magiska förmågor.

Kamorianerna är annars ett aggressivt och vildsint folkslag där deras totemdjur i många fall skänker krigarna mod och styrka. De kamorianska krigarna hör troligen till de vildsintaste i Mundana då de kämpar mot jargiska elitsoldater och skugglandsvarelser utan att vika en tum. Dessutom har kamorianerna ett lite eget sätt att hantera nederlag och djup sorg. Då en kamorian blir trängd till sin yttersta gräns, där de flesta ger upp, så löper denne amok. Kamorianen arbetar upp sig till ett vettlöst ursinne och släpper alla hämningar, ungefär som ett trängt djur. Detta gör de kamorianska krigarna än mer fruktade, då de i många fall slåss tills de själva stupar.

Språk

På samma gång som alla kamorianer talar ett och samma språk, kamorianska, så har man olika utpräglade dialekter. Varje djurtotem har nämligen sin egen dialekt med egna ord och uttryck. Kamorianska är annars ett rätt annorlunda språk, här utgör gester och kroppsspråk en viktig del, liksom olika djuriska läten. Morranden, skorranden, tjut, kvitter och andra ljud är mycket vanliga i kamorianskan. Det är främst dessa läten som varierar mellan de olika totemandarna och deras dialekter. Två kamorianer med gråvargens totem kan exempelvis tala ganska fritt inför en kamorian av ett annat totem utan att denne förstår allt som sägs. Det är inte så svårt att förstå att kamorianska är ett språk som är mycket svårt för främlingar att lära sig. En främling som rör sig i skogen och hör djurläten kan mycket väl vara omringad av kamorianer. Varje kamoriansk dialekt räknas annars som besläktad med de andra dialekterna (+Ob1T6).

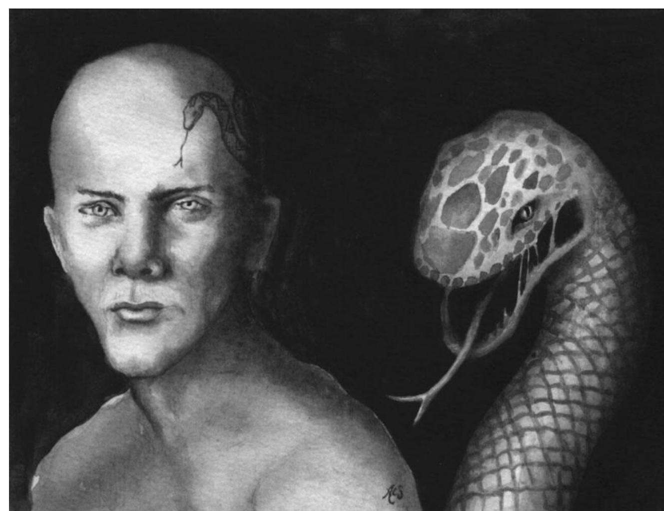
Intressanta personer

To-miod: To-miod är en gammal jägare som stöttes ut av sin stam, efter att han blivit försvagad av ålder och sägs ha varit ohederlig och lögnaktig. Han lever sitt liv ensam i skogarna, där han vandrar omkring och ägnar sig åt meditation, kontemplation och utforskning. Trots att han inte har långt tid kvar så älskar han livet, varje ögonblick och varje andetag. Som person är han tystlåten, eftertänksam och en smula misstänksam – men behandlar främlingar som kommer i hans väg med stor respekt. To-miod är mycket intresserad av världen utanför och har lärt sig tala jargiska någorlunda. Han kan fungera som vägvisare och tolk för expeditioner och grupper som reser in i Kamor.

Jo'hna: Jo'hna är en mycket vacker kvinna ur Svartbjörnens stam. Hon besitter stora kunskaper om hur man kurerar sjuka människor med hjälp av olika naturmediciner, och vissa menar att hon dessutom behärskar olika trolldomskonster. Dessutom är hon en skicklig kämpe och har nedgjort en stor mängd motståndare. Hon har en stor aptit på män, och tröttnar vanligtvis på dem efter bara någon vecka. Jo'hna känner till alla intriger inom Svartbjörnens stam, och använder flitigt sina kunskaper för att öka sin egen status inom stammen, och hennes ambitioner är inte små; hon vill ta makten över Svartbjörnens stam. Hon hoppas att ingjuta respekt i stammens schamaner och mäktiga krigare genom modiga expeditioner och anfall in i den jargiska kolonin Henok.

Be-l'rr: Som ledare över Blodulvens stam har Be-l'rr en av de starkaste positionerna i området. Han är en ansedd man med stor makt, och även om han börjar bli lite till åren kommen så har ingen ännu klarat av att utmana hans ledarställning. Be-l'rr är hård men rättvis, och är en utomordentligt god krigare. Hans armar pryds av svarta tatueringar, och på den högra handen saknas de två yttersta fingrarna, i deras ställe finns bara korta stumpar. Detta ledde till att han var tvungen att lära sig slåss med vänster hand istället, vilket visade sig vara lättare än han befarat. Be-l'rr är krigiskt lagd och har framgångsrikt lett sitt folk i många strider mot bland annat Vildsvinets stam. Han har tre söner och fyra döttrar, vilka alla har fostrats till krigare och ledargestalter.

Kv'ka: En kvinnlig kamorian som blev förskjuten från Korpens stam efter att hon svikit dem och förtalat dem. Hon vandrade genom Kamor och blev tillfångatagen av jargiska slavhandlare. Hennes exotiska utseende och krigiska lynne gjorde att hon blev såld till en gladiatorarena. Där fick hon kämpa mot den ena motståndaren efter den andra. Hon lyckades slutligen fly och gömde sig på ett skepp vilket förde henne till Asharien. Där försörjer hon sig nu som legosoldat och har lärt sig det ashariska språket riktigt bra.



SCHAMANISM

Hos kamorianerna tillber man olika djurandar och andeväsen. Främst så tillbes de så kallade totemandarna. Dessa är andeväsen, oftast djurandar, som bringar sina tillbedjare skydd, lycka, goda råd och varningar. Varje stam tillber en särskild totemande som i mångt och mycket påverkar stammen folk.

Kamorianska totemdjur

Ett totemdjur delas av alla inom stammen, men det manifesterar sig olika starkt i varje person. Vissa märker knappt av sin skyddsande, medan ett fåtal blir mer djur än människor. Alla kamorianer har ett eller flera drag av sitt totem, de flesta är inte alls speciellt framträdande men i sällsynta fall kan de bli mycket påtagliga. Kamorianer med svartbjörnens totem blir ofta kraftigare byggda och har ibland snarare klor än naglar medan de ur giftormens totem kan få onaturligt långa hörntänder.

Kamorianska schamaner

Kamorianernas schamaner har ofta tama djur från sitt totem. Dessa djur används som en familiarus av schamanen då denne vandrar på andeplanet. Att vara schaman är den mest betydelsefulla ställning som en kamorian kan uppnå. Dessutom är schamanerna väldigt vanligt förekommande bland kamorianerna. Det är de äldre schamanerna som väljer ut lovande unga män ur stammen för att bli nya schamaner. Med åren invigs dessa ynglingar allt mer i de hemligheter som endast schamanerna känner till. Schamaner fungerar dessutom väldigt ofta som krigare.

Vissa schamaner från stammarna dyrkar förutom sin stams specifika djurtotem även ett gudaväsen som går under namnet Mu'abre och som anses vara skogarnas beskyddare och flera av djurandarnas gemensamma fader och försvarare. Det är möjligt att det tidigare har varit tron på denna gud som dominerat hela det kamorianska samhället. Idag kvarstår den endast i form av en begränsad dyrkan från schamanerna samt en viss respekt och vördnad från de övriga stammedlemmarna. Det finns dock enskilda individer som ställt sig helt utanför stamsamhället för att dyrka skogens beskyddande gud. En övervägande del av detta prästerskap är kvinnor och vissa av dem har slagit sig samman för gemensam tillbedjan på platser som anses särskilt välsignade av Mu'abre. Vissa av dessa sällskap menar att Mu'abre i själva verket är en av den gudomliga Moderns söner. Mu'abre sägs vara hälften man och hälften djur.

ROLLPERSONEN

Kamorianer är ett ganska säreget folk, och att spela kamorian kan bli en intressant och kanske utmanande upplevelse. Omvärlden ser dem som otämjda vildar eller som djuriska barbarer, något man inte får glömma. Och det finns anledningar till att folk ser på kamorianer på det här sättet, de är trots allt ganska djuriska och vilda till sitt sätt. Denna vildhet kan man som spelare inte bortse ifrån.

Att spela en kamorian

Man får som sagt inte glömma att kamorianer har ett mycket säreget sätt att bete sig och att se på saker och ting. De är djuriska till sin natur, långt mer djuriska än de flesta andra folk. De använder alla sina sinnen för att få den bästa bilden av omgivningen, och en stor del av deras liv går ut på att överleva. De flesta kamorianer har därför oanade kunskaper kring naturen och de djur man finner där, och de är inte sällan svårslagna krigare. Man ska däremot skilja på att djurisk och primitiv, för en kamorian är på intet sätt 'dummare' än den genomsnittlige jargiern eller sabriern.

Att införliva en kamorian i en spelgrupp kan behöva lite motivation, men det är inte omöjligt. De flesta kamorianer håller sig allra helst nära stammen och är mycket lojala mot den, men självklart finns det undantag. Det finns kamorianer födda utan eller med fel totem, krigare som förvisats från stammen och även kamorianer som friviligt lämnar sin stam av en eller annan anledning. Det är dock ovanligt med kamorianer utanför Kamor, och dessa utgör inte sällan en ansenlig sensation. De flesta kamorianer som finns utanför är vanligen slavar i Jargien (fast därifrån kan de säljas vidare praktiskt taget varsomhelst) eller tillfångatagna trälar till raunlänningar (även om det är ovanligt). Kamorianerna kan dessutom bli en aning förvirrade i den civiliserade världen, då denna inte alltid följer samma regler som vildmarkerna i Kamor.

När man spelar kamorian får man inte glömma bort det som är viktigast för individen, nämligen personens totem. Vilket djurtotem som vakar över kamorianen avgör hur denne beter sig, lever och ibland ser ut. Totemet kan bestämma vilken stam individen tillhör, och kan innebära både problem och välsignelser. Kamorianernas samhälle genomströmmas annars av sina totem, och av jakten och överlevnaden.

Man är oftast ganska reserverade inför främlingar, och brukar göra sitt bästa för att jaga bort de inkräktare som har fräckheten att objudna vandra i kamorianernas områden. Inte sällan kämpar kamorianer vildsint och aggressivt ned hela jargiska trupper som inkräktar i Kamor. Men kamorianerna är inte helt fientliga, de som närmar sig dem på rätt sätt kan få deras respekt och får då gå oantastade i stammens område. Annars så har kamorianerna oftast mycket stor respekt för de skugglandsvarelser man ofta stöter på i Kamor, även om de många gånger utmynnar i stridigheter.

Världsbild

Kamor är ett stort rike där den Sovande konungen tidigare hade sitt hov. Han är nu sedan länge besegrad och marken har åter blivit stark och frodig. Kamorianerna är dess väktare och många fiender finns det. Bland annat de väsen som lever i skugglandet – listiga och farliga är de. I bergen finns det dessutom tiraker som då och då gör räder ned i riket. I söder ligger ett väldigt land med underliga människor. De bor i väldiga hus av sten och har tagit avstånd från naturen. De har dock värdefulla handelsvaror men ibland så kommer de med trupper för att betvinga kamorianerna. De känner dock inte till naturen och hur man kämpar i den och blir lätt förledda. De har dock hänt flera gånger att de kidnappat kamorianer och tagit dem med sig bortom bergen – dessa har aldrig setts till igen. Till öster finns stora slätter där ett hästfolk lever. Även de rider då och då in i de heliga landet för att plundra och skövla. I norr lever det ett litet skäggigt folk under bergen – de besvärar ingen men har ett gott stål och om man beter sig väl mot dem kan de byta till sig allehanda ting mot detta stål. Om man hittar mynt i de gamla ruinerna så kan man få stål i mängder.

Namnförslag

Kamorianerna har ofta ett andranamn som beskriver deras personlighet, yrke eller vittnar om en särskild händelse, exempelvis Ar-pir Björntjänst eller Br'ho Vargfrände.

Mansnamn: Ar-pir, Ba-vir, Be-L'rr, Chald, Den'al, Grasch, Ha-rin, Ka'briko, Ka-lel, M'ron, No-vir, Rh'gg, Urg, Va-lir.

Kvinnonamn: Ar-pa, Bera, Br'ho, Eve-li, Gh'a, Hara, Jo'hna, Ke-ko, Kv'ka, Lilali, Rh'ana, Susa, Va-la, Yl-ha.

Vanliga yrken

Oftast så är kamorianerna utpräglade överlevare och sysselsätter sig med det som stammen kräver för tillfället. Med andra ord är de flesta kamorianer väldigt flexibla och mångkunniga, alla vuxna kamorianer kan exempelvis ställa upp som krigare om så behövs. Annars så är de naturnära yrkena vanligast bland kamorianerna. Det finns dock tre lite mer speciella yrken, dels schamanen, men också avbildaren och stjärnläsaren. Avbildarnas uppgift är att avbilda och nedteckna livet i stammen, medan stjärnläsarnas uppgifter är att tyda järtecken och omen, samt läsa stjärnorna (ungefär som primitiva astrologer). Nedan finns en lista över vanliga yrken för kamorianer.

Fiskare, Helare, Jägare, Medicinman, Sagoberättare, Schaman, Stigfinnare, Stamledare, Stjärnläsare

Karaktärsdrag

Kamorianer har vanligen ett Högt värde i Aggression, Lojalitet och Heder.

Speciella egenskaper

Matsmältning: Kamorianer har förmågan att äta rått kött, och till viss del även as, utan att få några negativa effekter av det. Kroppen har lättare att bryta ned och smälta kött som värmts över en eld så grillat kött är många gånger att föredra.

Tidigt åldrande: En kamorian är knuten till sin totemande på ett mycket nära sätt. Anden tar del av kamorianens livskraft och detta leder till att kamorianer börjar åldras tidigare än vanarer och de flesta övriga människoraser. De börjar slå åldringsslag redan vid 30.

Stammarna & totemandar

Beroende på vilken stam den kamorianske rollpersonen tillhör så får denne olika fysiska och psykiska förändringar beroende på hur nära denne står sitt totem. Detta hänger vanligen samman med rollpersonens PSY, Tro och hängivenhet till totemanden – men det finns undantag.

De fördelar och nackdelar som man kan få genom att vara nära förbunden med totemanden varierar från person till person. Exakt hur totemdjurets drag påverkar rollpersonens utseende och personlighet är också något som spelaren och spelledaren får diskutera fram. Kom ihåg att förändringarna är märkbara men inte överdrivna, således har kamorianer varken svansar, horn eller päls.

En kamorian har vanligen en nära kontakt med sitt totemdjur och de känner ofta en stor samhörighet. Med ett mycket lätt slag mot PSY (Ob1T6) kan rollpersonen hindra totemdjuret från att anfalla honom eller de i närheten. Med ett lätt slag mot PSY (Ob2T6) kan rollpersonen locka till sig djuret om det finns i närheten. Med ett normalt slag mot PSY (Ob3T6) kan rollpersonen föra en enklare kommunikation med djuret även om den går efter djurets PSY och således blir mycket vag. Med ett svårt slag mot PSY (Ob4T6) kan rollpersonen få totemdjuret att anfalla ett särskilt mål som rollpersonen pekar ut – eller på annat sätt lyda rollpersonen. Med ett mycket svårt slag mot PSY (Ob5T6) kan rollpersonen kalla på alla totemdjur inom ett stort avstånd.

Om rollpersonen tar hjälp av sina totemdjur måste han även vara beredd att hjälpa dessa – och om rollpersonen kräver för mycket eller ständigt ber om totemdjurens hjälp kan totemanden ta bort dennes förmåga att kommunicera med sina totemdjur.

Nedan följer förslag på fysiska och psykiska förändringar som kan påverka rollpersonen beroende på hur nära denne står sitt totemdjur. Vilka förändringar rollpersonen får är upp till spelledaren men dessa bör diskuteras fram så de passar spelarens bild av rollpersonen. Observera att endast personer som står mycket nära sina totemdjur har alla dessa förändringar.

Svartbjörnens stam: Folket i svartbjörnens stam blir storväxta och männen har ofta vildvuxet skägg. Likaså får vissa klor på sina fingrar och vassare tänder. Förslag på förändringar är: Längden och vikten ökar med upp till 20 cm och 20 kg. STY och TÅL ökar och RÖR minskas något. Attributen Lukt (LUK) slås fram med 3T6. Klor gör Hugg+2 i skada. Färdigheterna Överlevnad och Slagsmål är Lättlärda.

Vildsvinets stam: Folket blir kortare men mer bastanta. Det är inte ovanligt med mindre betar i underkäken. Förslag på förändringar är: Längden minskar med ungefär 10 cm medan vikten ökar med 15 kg. TÅL ökar och RÖR minskar något. Med sina vassa betliknande tänder gör kamorianen Hugg+1 i Skada. Chockslag och Dödsslag blir en nivå enklare (–Ob1T6). Attributen Lukt (LUK) slås fram med 3T6. Färdigheterna Överlevnad och Spåra är Lättlärda.

Hjortens stam: Folket är långa och spensliga och vanligen mycket snabba. Förslag på förändringar är: Längden ökar med upp till 10 cm medan vikten minskar något. RÖR samt HÖR ökar. Kamorianens FÖR ökar. Attributen Lukt (LUK) slås fram med 3T6. Kamorianen får en extra utmattningskolumn. Färdigheterna Hoppa, Spana och Speja är Lättlärda.

Giftormens stam: Folket är smalt och på gränsen till klent men är mycket snabba och rörliga. Förslag på förändringar är: Vikten minskar med 15 kg. RÖR ökar men TÅL och STY minskar något. Ormtänder ger Hugg+1 i skada. Kamorianen blir blixtsnabb och får en nivå lättare att vinna initiativet (–Ob1T6). Färdigheterna Övertala, Smyga och Fingerfärdighet är Lättlärda.

Korpens stam: Folket är smalt och något kortare. De har nästan alltid svart hår och svarta ögon. Förslag på förändringar är: Längden och vikten minskas med 10 cm och 10 kg. SYN ökar avsevärt och RÖR ökar måttligt. Naglar omformas till krökta klor vilka gör Hugg+1 i skada. Färdigheterna Hoppa, Kasta och alla Kastvapen är Lättlärda.

Gråvargens stam: Folket har ofta vargliknande ögon och vassa tänder. Förslag på förändringar är: RÖR ökar något och HÖR ökar avsevärt. Attributen Lukt (LUK) slås fram med 3T6+2. Vassa tänder som gör Hugg+1 i skada. Färdigheterna Jakt och Spåra och Överlevnad är Lättlärda.

Blodulvens stam: Folket har ofta svart eller mörkrött hår. Krökta klor och vassa tänder är mycket vanligt. Förslag på förändringar är: Längden ökar med 5 cm och vikten med 5 kg. STY och HÖR ökas något. Attributen Lukt (LUK) slås fram med 3T6. Kamorianen får vassa klor vilka gör Hugg+2 i skada och vassa tänder vilka gör Hugg i skada. Skador helas dubbelt så snabbt. Färdigheterna Spåra och Jakt är Lättlärda.

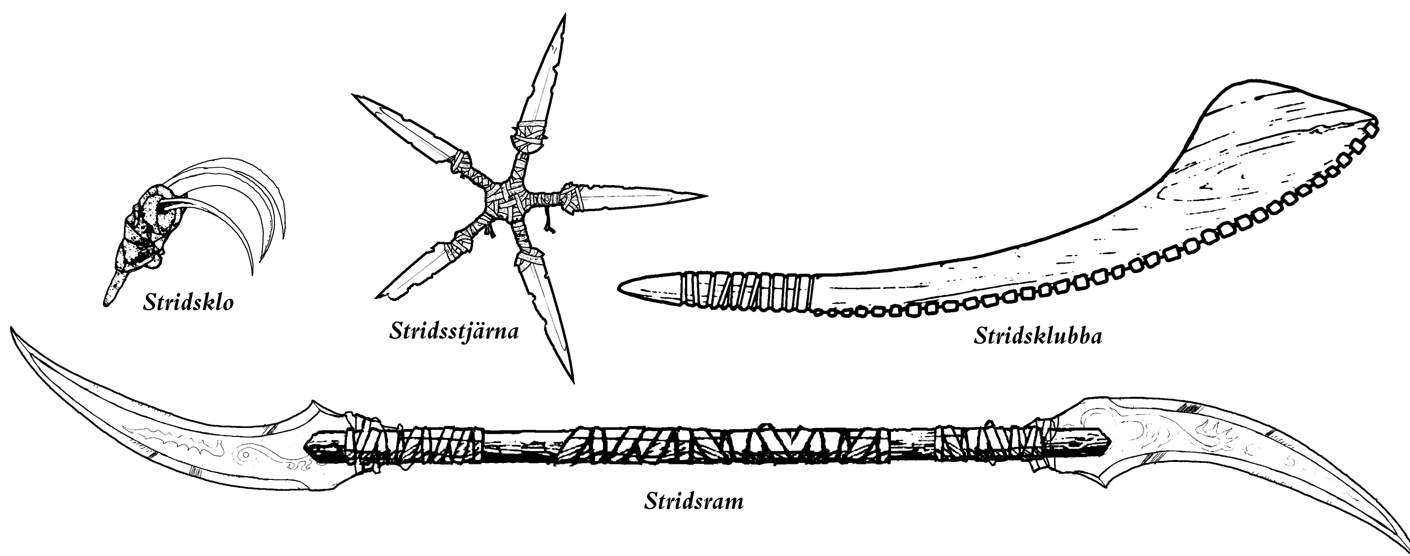
Frostvargens stam: De har ofta klarblå, mycket ljusa ögon. Håret är ofta vitt eller ljusgrått. Förslag på förändringar är: Alla TÅL-slag för nedkylning är en nivå lättare (–Ob1T6). TÅL och HÖR ökar något. Kamorianen får högre FÖR. Vassa tänder gör Hugg i skada om de används. Attributen Lukt (LUK) slås fram med 3T6. Färdigheterna Jakt, Spåra och Överlevnad är Lättlärda.

Stenbockens stam: De har ofta timglasformade pupiller och mörkgrått eller svart hår. Förslag på förändringar är: Längden minskar med 5 centimeter. STY, VIL och TÅL ökar något. Alla slag för Hoppa blir en nivå lättare. FÖR ökar något. Färdigheterna Hoppa, Klättra och Överlevnad är Lättlärda.

Föremål & Särskild utrustning

I regel så har kamorianer väldigt lite packning med sig, allt för att snabbt kunna förflytta sig i vildmarken. Den enskilde kamorianen har oftast bara det allra nödvändigaste för att kunna överleva, mat och skydd kan fås från naturen. Även när hela stammen vandrar så bär man med sig så lite som möjligt, mestadels för att man sällan använder packdjur. Främlingar skulle lätt kunna förvånas över hur tält och boplats snabbt och flinkt plockas ihop och bärs iväg av stammedlemmarna, ibland utan att lämna några direkt synliga spår efter sig.

Vapen & rustning: Kamorianerna använder ofta ganska 'primitiva' vapen, såsom spjut, påkar och trästavar. De använder sig till största del av kastvapen när det gäller avståndsstrid. Vapen av metall bär endast de främsta krigarna. Ibland använder man erövrade jargiska vapen, vilka inte sällan får ett väldigt högt värde. De rustningar som kamorianerna bär är vanligen av läder förstärkta med trä eller ben.



Vapen	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Stridsklo	H+Ob1T6	K+1	–	5	1H	5	2/2	40cm	0,6kg	450 silver
Stridsklubba	–	K+Ob2T6	–	12	1H	11	3/2	100cm	1,8kg	75 silver
Stridsram	H+Ob2T6+3	K+3	S+Ob1T6	14	2H	14	3/3	200cm	3,4kg	500 silver
Stridstjärna	H+2	K+3	S+Ob1T6	8	1H	7	1/2	50cm	1,0kg	480 silver

Vapen	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	BRYT	Längd	Vikt	Pris
Stridsstjärna	2-6-14-22m	H+Ob1T6+1	H+Ob1T6	H+3	H+2	7	1H	7	50cm	1,0kg	480 silver
Stridsklubba	5-10-20-30	K+Ob2T6	K+Ob1T6+3	K+Ob1T6+1	K+Ob1T6	12	1H	11	100	1,8kg	75 silver

Tabell BM-3: Utmärkande vapen för den kamorianska kulturen.

KAPITEL FEM

KRAGGFOLKET



Eldarna tändes i den stora skogsgläntan just som skymningen föll. Från trädstammarnas skuggor lösgjorde sig en grupp kvinnor och gick mot festligheterna. ”Så de kom i alla fall”, sade Kharz, hans broder Njalar vände blicken åt hans håll. ”Skjoldarna”, yttrade Njalar med avsmak. ”De borde fördrivas från parningsriterna – Siron blir vred”.

Kharz skar en bit kött till från vildsvinslåret. ”Siron blir nog än mer vred om Siron inte skänks fler söner och döttrar – dessutom är skjoldarna starka och friska”. Njalar vände blicken mot sin bror. ”Det säger Kharz bara eftersom Kharz är förtjust i en av dem och vill dela bädd med henne igen”.

”Sant, sant”, skrockade hans bror, ”men det är därför vi är här eller hur?” Han satte ned vildsvinslåret och tog upp en kruka vin från sin packning. ”Den här har Kharz bytt till sig söderifrån – blir en fin gåva till Skugla”. Njalar skakade på huvudet och suckade. ”Siron blir vred på Kharz om Kharz går omkring och tänker på henne hela tiden – kärlek har sin tid”.

”Precis, kärlek har sin tid och den tiden är nu”, Kharz log och blottade ett flertal tandgluggar och ställde sig upp. Njalar var snabbt vid hans sida och grep tag i hans arm. ”Kharz har väl inte glömt att det var hon som skallade ut Kharzs framtänder?”.

”Självklart har Kharz inte glömt det, men det var ju under ett styrkeprov – vilket Kharz vann. Dessutom kommer hon inte kunna skalla ut Kharz tänder igen då de redan är utslagna”, sade han med ett leende. ”Men nu får Njalar ursäkta Kharz för Kharz har saker att stå i.” Med dessa ord rykte sig Kharz loss från sin broders grepp och gick för att möta skjoldarna. Njalar såg efter honom och insåg Sirons vishet i och med att endast tillåta kärleken fyra gånger per år. ”Kärlek gör folk galna”, sade han för sig själv och satte sig åter ned vid elden.

KRAGG & EYREN

I FJÄRRAN NORD LIGGER de höga Kraggbergen och de lummiga Eyrenskogarna. I deras skugga lever ett underligt människosläkte – de väldiga kragg och eyren. Dessa lever i separata samhällen men utgörs i själva verket av samma folkslag, som för enkelhetens skull benämns som 'kragg'. Det är dock bara ungefär hälften av alla kraggstammar som lever uppdelade på detta sätt, de övriga erkänner sig till raunatron.

Kraggfolket

Kraggfolket är ett högrest ljushyat folk där medellängden är upp emot 210 centimeter hos männen och 180 centimeter hos kvinnorna. Detta gör att många människor ser dem som ett folk bestående av jättar. Hårfärgen är allt från korpsvart, eldrött och kastanjebrunt till platinablont och håret tillåts växa långt hos både män och kvinnor. Det flätas ibland efter olika traditionella metoder för att det inte skall vara i vägen i vardagliga sysslor eller i strid. Ögonfärgen är likt hårfärgen mycket varierande men blå, grå och grön är de allra vanligaste färgerna. Bland männen är det lika vanligt att raka sig som att låta skägget växa. Om de har långt skägg är det vanligen välvårdat och ibland även flätat eller hophållet med silverlänkar hos rikare personer.

Kraggfolket klär sig vanligen i enkla och praktiska kläder. Vanligen är de i ylle; finare kläder är av lin och har enklare broderier och utsmyckningar. Läder och päls är de vanligaste materialen som används främst under de kalla vintrarna. Bland de raunatroende har kvinnorna vanligen långa naturfärgade klänningar förutom då det är tid för strid och jakt då rustningar och mer praktiska kläder används. Hos eyren i de djupa skogarna föredrar man byxor eller, under sommarhalvåret, kjolliknande höftskynken.



Kraggs mentalitet

Kraggfolket har rykte om sig att vara våldsamma, vidskepliga och svåra att tygla. Det stämmer till viss del men många konflikter löses genom diskussion och inte genom våld. Däremot står hedern högt och svurna eder måste fullbordas för att man inte skall bli skambefläckad.

En av kraggfolket är oftast starkt troende och trogen i första hand sin stam och i andra hand gentemot andra kragg. Hos de raunatroende kragg är också lojaliteten gentemot raunlänningar påfallande. Främlingar ses dock ofta med misstro. Andra saker som en kraggbarbar värdesätter starkt är löften, viljestyrka och moraliska värderingar.

Både kragg och eyren håller hårt på sin heder. Hedern går framför allt, inklusive den egna viljan och stammens bästa. Det innebär att om någon ifrågasätter en kraggs heder så ligger han farligt till. Att dö utan heder är det värsta som kan hända, anser både rauna– och sirontroende. Man skulle då kastas ned i den oändliga Avgrunden.

Tabuna är mycket lika i de två fraktionerna – de sirontroende menar dock att män och kvinnor måste leva åtskilda då detta är gudens lag. Man får heller inte para sig med sin syster- respektive broderstam. Att man inte bör bruka magi, bryta sitt löfte och gå emot sin stam är tabun som hålls starkt på även hos de raunatroende.

GEOGRAFI

Kraggbergen är klippiga och ogästvänliga och har toppar som är snötäckta året om. Det går inte att odla något i dessa karga trakter, och växtligheten är mycket sparsam. Där växer knotiga fjällbjörkar och risiga snår, men ju längre neråt Eyrenskogen och den stora slätten man kommer, desto mer varierad och livskraftig blir vegetationen. Vintrarna i bergen är mycket kalla och långa men när våren kommer smälter isen och snön till väldiga vårfloder som får landskapet att grönska.

Utbredning

På östra sidan Kraggbergen breder till synes oändliga slätter ut sig. Där lever eyren och kraggbarbarer sida vid sida till skillnad från övriga delen av kraggfolket. Även raunlänningar håller till i detta område och kontakten mellan de båda folken är fredlig. Närmast bergssluttningarna finns det gott om mindre skogar där man får timmer till bränsle och byggnadsmaterial. Slätterna erbjuder rikligt med byte för en jägare, men också faror i form av fruktade rovdjur.

Själva bergen är också rika på villebråd. Där finns gott om både stenbockar och grottbjörnar. I bergen växer också den annars så sällsynta örten vinterklöver i överflöd. Örten kan med fördel kokas och blandas i en salva, som då får läkande egenskaper (fungerar som Vallört, se Spelledarens guide sidan 94).

Öster om kraggbergen kan man finna amlithlaven: en gråbrun lav som kan användas till dekokter som mildrar smärta. Den brukar dock mest användas av bärsärkar. För mer information se Spelledaren guide sidan 90.

Det finns inga helt lätta pass genom bergen – åtminstone inte några som någon annan än kragg känner till. Däremot finns där stora metallfyndigheter, och i de många bäckar av smältvatten från de höga bergen kan man få en riklig fiskefångst, i synnerhet ju längre neråt Raunfloden man kommer.

Eyrenskogarna breder ut sig fläckvis nedanför Kraggbergen. Skogarna är växelvis täta och svårforcerade, men rika på ätbara växter, bär och bytesdjur som hjort, björn, varg och räv. I skogarna lever en stor del av eyren. Slätterna som breder ut sig mellan Eyrenskogarna och hela vägen neråt Drunok är en enda stor vildmark av snårskog, myrar och träsk. Den enda bebyggelse före Thara-Tiannon och Urag-Ghan på Drunoks sida om gränsen är en förfallen ruinstad som nästan helt täckts av vegetationen. Ruinstaden kallas av barbarerna för 'Fallna fästet', eftersom det verkar som om ruinerna utgjort ett större befästningsverk. Längre västerut breder Kiraths svarta skog ut sig: en mörk skog med många hemligheter som eyren undviker då de som beger sig in i den sällan återkommer.

Bosättningar

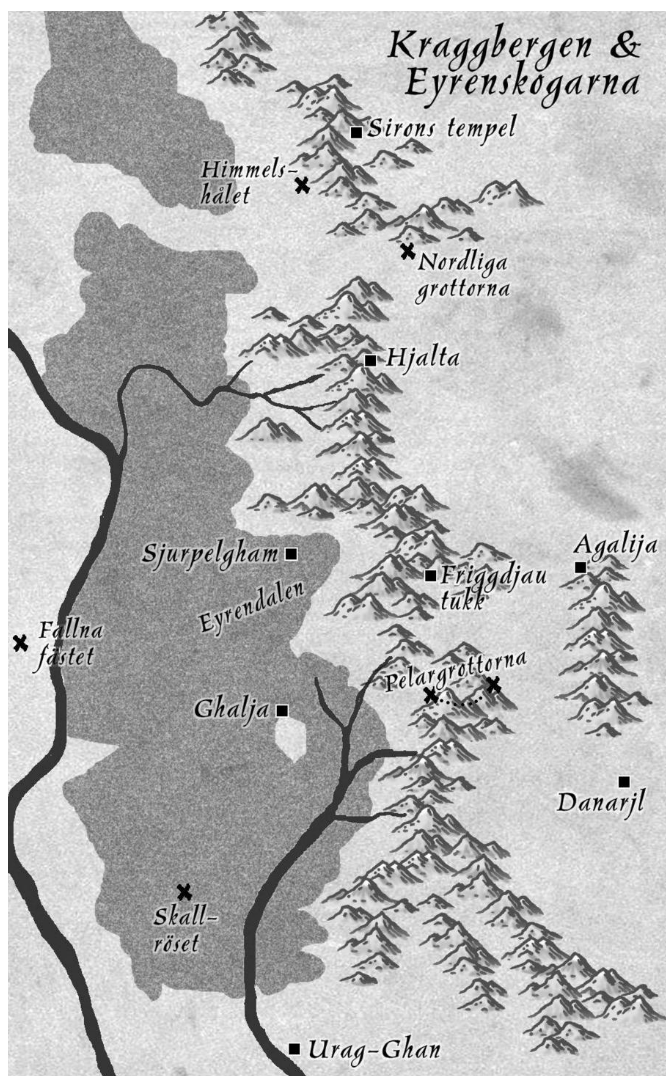
Det finns gott om kraggbosättningar i bergen och de omkringliggande skogarna. Hos de raunatroende är byggnaderna vanligen timrade och har långa sluttande tak. Byggnaden består vanligen av ett enda stort rum med en eldstad i mitten. Rummet kan sedan delas av med draperier så att man skapar mindre utrymmen då man vill ha lite privatliv. Vissa av de större byarna är dessutom omgärdade av höga träpalissader.

Hos de övriga kraggfolket förekommer timrade byggnader men även provisoriska stenbyggnader där sten och packad jord får fungera som väggar och taket består av trä. Tält är också mycket vanliga och det finns de stammar som endast lever i tält och vandrar omkring för att finna bra jakt- och boskapsmarker.

Bosättningar i grottor har de flesta av kragg övergett men det finns fortfarande de som har sina hem djupt i bergen, eller i alla fall har dem som tillfälliga vinter- och sommarbostäder och vissa fall förråd.

Agalija: Vid den norra sluttningen av Östra kraggbergen ligger Agalija vilket är den största bosättningen för de raunatroende av kraggfolket. Bosättningen har omkring femhundra invånare och ligger intill en kraftig fors som störtar ned för bergssluttningen. Mitt i staden finns en stor rådsbyggnad där alla viktiga ärenden tas upp. Staden är omgiven av en hög träpalissad med ett flertal vakttorn. Raunfolket kommer hit för att byteshandla flera gånger per år.





Danarjl: Byggt intill ruinerna av ett gammalt vakttorn från en svunnen tid. Tornet är helt förfallet och en stor del av de stenar som tornet en gång bestod av har använts som byggnadsmaterial till de nya husen i bosättningen. Själva byn ligger på en kulle och är omgiven av en träpalissad. I bergssluttningen ovanför byn finns två väldiga, numera eroderade människoansikten uthuggna. Vad dessa föreställer och vem som en gång uppförde dem är okänt (i alla fall för kraggfolket). De raunatroende byborna ägnar sig till stor del åt boskapsskötsel och hästuppfödning. Bosättningen har omkring 350 invånare.

Friggdjaur tukk (Flammans dal): Bosättning för örnens folk som ligger i djupet av en dal tätbevuxen med granskog. I mitten av dalen brinner en blåaktig gigantisk flamma ur en spricka i berget. Flamman värmer upp en sjö som ligger i närheten samt hela det omkringliggande området. Det sägs att guden Siron drev ned sitt svärd här och sedan dess har flamman alltid brunnit. En mindre by med omkring trehundra invånare har vuxit upp i flammans närhet.

Ghalja: Djupt inne i Eyrenskogarna intill Kraggbergens rötter öppnar sig en glänta. Här ligger bosättningen Ghalja som hyser mer än trehundra invånare året om. Vid tiderna för parningsriterna mångdubblas antalet då kragg vandrar ned för bergen och eyren strömmar till från de närliggande skogsområdena. Det som skiljer Ghalja från många av de övriga eyrenbosättningarna är att husen till stor del är byggda i träden med gångbroar mellan sig.

Rjaltas fäste: Högt uppe på en vacker gräsbevuxen högplatå under det väldiga berget Rjaltas skugga ligger en bosättning som inrymmer 800 invånare. Detta är huvudsätet för Rjaltastammen och deras ledare Siegber. Nedanför högplatån breder sig Rjaltadalen ut, mellan två branta bergssluttningar. Dalen är under sommar och höst mycket bördig – där odlas det grödor och hålls boskap. Under våren förvandlas dock rjaltadalen till en en svårforcerad myrmark när smältvatten störtar ned likt vattenfall från bergssluttningarna och det är av denna anledning som bosättningen inte byggts i dalen. De besökare som sett Rjalta har alla hävdat att detta är en av Mundanas allra vackraste platser. Kraggfolket tycker naturligtvis också att deras bosättningen är den vackraste i världen.

Sjurpelgham (Skuggsjön): En liten by som är belägen på udden av en djup och kall sjö strax nedanför bergen. Eyren lever här och platsen har en stor religiös betydelse. Till skillnad från de vanliga begravningsriterna där den döde begravs sänks här den döde ned i sjöns djup. Ingen har någonsin kunnat mäta hur djup sjön är och den tros vara bottenlös.

Urag-Ghan (Byn vid floden): Vid Raunfloden söder om Eyrenskogarna och Kraggbergen ligger handelsplatsen Urag-Ghan. Denna handelsplats styrs av eyren och är avsedd att vara en neutral plats där barbarfolken i norr – främst kragg och raunlänningarna – kan handla med de mer civiliserade folken i söder. Vid Urag-Ghan finns dessutom ett säkert vadställe över floden. Urag-Ghan har omkring 600 invånare men vid sommarhalvåret så dubblas detta antal då kraggfolket i omgångar kommer från de nordliga bergen för att byteshandla. Byn besöks av många handelsmän från Drunok och också en hel del från det jargiska kejsardömet. För att öka tryggheten – främst för handelsmännen – har man uppfört en träpallisad runt om den lilla byn.

Intressanta platser

Kraggfolket markerar sällan ut sitt territorium då var man/kvinna bör veta var grannstammens territorium börjar. Det är dock vanligt att resa 'sironpålar' vid offerrösen och heliga platser – vanligen raviner, bottenlösa hål, grottor och liknande. Sironpålen är en trästock med Sirons symbol inristad. Ibland är dessa vackert utsirade men ofta är de väldigt primitiva. Sironpålar reses även efter slag mitt på slagfältet för att guden skall kunna hitta de fallna krigarnas blod och dricka det. Dessutom tycks kraggfolket ha en förkärlek för att tälja och snida – och varför inte kombinera nytta med nöje.

Fallna fästet [ruinstad]: Det fallna fästet, den enda kända ruinstaden i kraggfolkets områden, är en urgammal, förfallen stad vars historia för länge sedan glömts bort. Det som är bäst bevarat av staden är de underjordiska kloaksystemen, vilkas djup ingen känner till. Eyren har dessutom berättat att de sett vättar i stadens närhet, varför det finns anledning att tro att dessa har en boningsplats i kloakerna.

De nordliga grottorna: Övergivna och djupa, så djupa att ingen riktigt vet var de slutar, ringlar sig grottor och tunnelsystem fram och åter allt djupare ner i berggrunden i de allra nordligaste delarna av Kraggbergen. De flesta tror att detta är nedgången till Sirons rike.

Skallröset: Ett väldigt offerröse som till stor del består av djur- och människokranier. I dess mitt reser sig en väldig övervuxen monolit. Offerröset ligger i en helig glänta i de södra delarna av Eyrenskogarna. Runt hela gläntan står väldiga, vackert snidade sironpålar. Platsen är helig då det sägs att det var här som Sirons två former Kera och Eyra hade sitt högsäte. Ett flertal eyrenstammar beger sig hit för att förrätta offer flera gånger per år.

Aros gravfält: Ett stort gravfält vid Raunflodens nordligaste krök, nästan igenvuxet av vegetation. Väldiga, övervuxna gravkullar reser sig upp ur landskapet. Ingen vet hur gammalt gravfältet är eller vilket folk som ligger begravt där. De sammanlagt fyrtiosju gravarna kallas Aros gravfält, eftersom Aros var den man som hittade fältet för omkring tjugo år sedan. Sedan dess har platsen fått rykte om sig att vara hemsökt.

Eyrendalen: En grund dalsänka belägen i Eyrenskogarna. Dalen sträcker sig ungefär en mil i nordväst-sydöstlig riktning. I dalen finns sällsynta örter och växter, en källa med vatten som anses vara helande, samt ett rikt djurliv. I Eyrendalen lever, som namnet antyder, också många eyren. I dalen finns också byn Sjurpelgham.

Pelargrottorna: System av grottor som troligtvis sträcker sig under hela Kraggbergen i öst-västlig riktning i höjd med Eyrenskogen. Grottorna är på många ställen fyllda med vatten, och tycks utgöra underjordiska floder och sjöar. Det finns väldiga vattenfall som stupar rakt ned i mörka schakt långt under bergstopparna. Man kan dock finna torrlagda grottor, eller de som bara är halvfyllda. Grottorna är naturliga, även om någon bättrat på naturens verk på sina håll, bland annat i form av uthuggna trappsteg och liknande. Sitt namn har de fått av att det finns ett stort antal pelarliknande stenformationer som hjälper till att stötta upp taket i grottorna. Björnens stam har kartlagt grottorna och använder dem som tillfälliga boplatser eller genomfarter. Grottornas ingångar är vanligen kantade av sironpålar och många offer förrättas i de naturliga berghallarna då pelargrottorna tros vara en av nedgångarna till Sirons rike. Om man lyssnar noga sägs det att man kan höra gudens andning.

Himmelshålet: Nedanför de nordligaste topparna på Kraggbergen finns det en helig plats som fungerar som mötesplats för parningsriterna. Det var på denna plats som kraggfolket för första gången mötte misslorna. Eftersom det sägs att misslorna föll ned från ett hål som öppnat sig på himlavalvet så ses hela platsen som ett heligt område. Platsen är vanligen mycket kall men det finns ett flertal varma källor i området som värmer upp den. Vissa av dem är så pass avsvalnade att det går att bada i dem, något som är mycket populärt under parningsriterna.

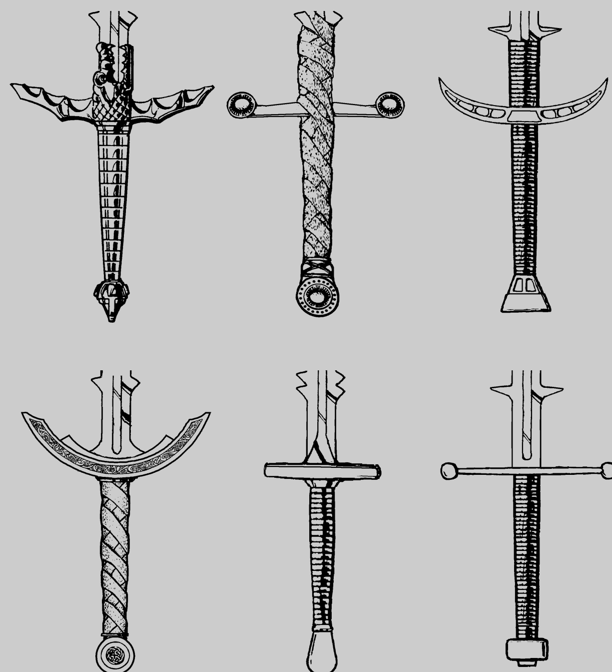
Kraggsvärdet

Kraggsvärdet är som bekant det största och längsta av alla kända svärd. Detta har gjort kraggsvärdet till vida känt över hela Mundana. Att inneha ett kraggsvärd är prestigefullt, att använda det är ärorikt och att tillverka det är att ge prov på sin hantverksskicklighet.

Många kraggsvärd är dock av undermålig kvalitet. De svärd som anges i vapentabellerna är de svärd med fullgod kvalitet. Kraggfolkets stora förkärlek till sitt kraggsvärd gör att det finns en 'marknad' för dessa undermålig svärd. Spelledaren kan för ett sådant svärd minska Bryt med 1T6.

Att kraggsvärden ofta är arvegods som vandrat genom generationerna gör att många av dessaäldre svärd är slitna och har lägre Bryt.

Svärdets utförande, speciellt svärdsfästet, kan se ut på många olika sätt. Allt från ornamenterade drakhuvuden och symboler till enklare och mer stilrena konstruktioner – allt beroende på dess tillverkare.



HISTORIA

Utanför Kraggbergen är det få som vet något om kraggfolkets historia. Ibland har de förväxlats med kamorianer, ibland med raunlänningar, och endast ibland har de fått vara sig själva. Hos kraggfolket själva finns det gott om muntliga traditioner, historier och sägner från forna tider. Då det inte finns något egentligt skriftspråk i deras kultur bevaras deras historia på detta sätt.

Legender & myter

Världen skapades då solen (sommaren) hann ikapp månen (vintern) och befruktade henne. Månen födde världen och de båda cirklade runt sitt barn och beskyddade det. Solens värme och månens kyla skapade djur och fick träd att växa, och ur isen och sjöarna steg kraggfolket.

I början fanns det inget lidande och inga konflikter i världen. Men eftersom mänskligheten var fulländad så förlorade den sin mening. Siron sände då upp aska, eld, hat, lidande och avundsjuka från underjorden för att skilja de svaga från de starka och agnarna från vetet. I och med detta blev livet värt att leva.

Fjärran tider

De allra äldsta berättelserna med historisk anknytning förtäljer om den svåra tiden då kraggfolket var vilsna och utan heder och de höll på att duka under i kampen mot fiender från väster. Under denna tid kom guden Siron till dem; han skänkte dem sina två sidor Kera och Eyra och lärde dem smideskonsten, heder och styrkan att bekämpa fienden. Detta sägs vara mer än femtio mansåldrar sedan. Det finns även många berättelser om kampen mot raunlänningarna, striderna mot folken i söder samt de otaliga fejder som skett mellan kraggstammarna.

Den religiösa omvälvningen och blodflödets århundrade är dock känd bland alla inom kraggfolket. Detta skedde då raunlänningarna och stammen Bergens folk spred raunatron och de östra kraggfolken tog sig an den. De övergav guden Sirons lära och män och kvinnor började leva tillsammans. Detta ledde till ett stort krig som rasade av och till i mer än hundra år. De östra kraggfolken hade blivit utplånade om de inte fått hjälp av raunlänningarna och efter en lång tid av konflikt slöts en bräcklig fred mellan de raunatroende och de som alltjämt följde Sirons lära. De raunatroende bosatte sig på bergssluttningarna mot de östra slätterna och bildade sin egen kultur.

Det talas fortfarande om det fruktansvärda straff som Klippans folk drog över kraggfolkets samhälle trots att det är mer än två mansåldrar sedan. Under en av parningsriterna bröt Klippans folk Sirons påbud och tog sig till bosättningen där Björnens folk hade sitt högsäte. De dräpte där alla unga och gamla medan denna stams starka kämpar var på parningsriterna. Den vintern blev kallare än någonsin och kylan upphörde inte förrän de övriga stammarna gick samman och fördrev Klippans folk från Kraggbergen. Först då kommer våren. Folk talar även om den fruktansvärda branden som fick Eyrenskogarna att stå i lågor och natthimlen att lysa röd samtidigt som askflagor täckte de vita bergstopparna. Många eyrenstammar förlorade helt sina bosättningar och många dog i branden. En ny stam skapades (de Brända trädens folk) av resterna och de drog sig söderut och bildade bosättningen Urag-Ghan.

Sentida historia

Genom tidens gång har kraggfolkets historia förvridits till att bli sorgsna elegier, mäktiga hjältesagor och otroliga sägner; alla innehåller dock en gnutta sanning och visdomsord till yngre generationer. Men även dessa dagar är en turbulent tid.

Vildmarksmannen och krigaren Aros av Stormens folk hittade för 20 somrar sedan något som tros vara ett urgammalt gravfält vid Raunflodens nordligaste krök. Stammens hövding skickade dit en grupp krigare för att undersöka gravkumlen och se vilka som vilade i dem, men de återvände tomhänta och med fasansfulla berättelser om gastar och vålnader i området. Två i deras led hade fallit när vålnaderna hade sugit livskraften ur dem. I alla stammar spreds rykten om denna underliga plats. De som i rest i närheten har nattetid hört underliga läten därifrån – läten som får blodet att isas i ådrorna.

För tio somrar sedan återkom Siegber från sin fångenskap i Jargien. Han var en av kragg som troddes bli Rjaltastammens nästkommande hövding, men hans närmaste vänner förrådde honom och sålde honom som slav till det svaga folket i väster. Hans vrede var utan hejd. Han samlade sina få trogna vänner, dödade sina fiender på det grymmaste sätt och tog hövdingaposten med hjälp av besinningslöst våld och iskallt stål. Därefter förde han ett våldsamt krig mot sin huvudfiende Stormens folk och lyckades slutligen efter tre års stridigheter krossa deras stam; de flesta valde att ansluta sig till honom men några valde att fly till de djupa skogarna. Siegbers smedjor går nu varma och han har riktat sin blick mot de omkringboende stammarna.

För fem somrar sedan inleddes en märklig allians mellan de försvagade Skjoldarna och Stormens folk. Skjoldarna upphävde samtidigt sitt förbund med klippans folk och skänker dem inte längre barnen efter parningsriterna.

På senaste tid har Sirons söner drivit ett allt blodigare krig mot de raunatroende och de har sökt allianser bland de övriga stammarna. Även om många är tveksamma till stridigheter mot en välorganiserad fiende som de raunatroende så är möjligheterna till plundring stora. Alla fruktar dock att Siegber och Rjaltastammen skall ta tillfället i akt att anfalla den stam som för krig på ett annat håll då denne är svag och svår att försvara.

Tideräkning & kalender

Kragg räknar tiden med årstiderna. De har inget ord för begrepp som 'år' i sitt språk. De har delat in cyklerna i sju årstider, med start då det är som mörkast: vinter, vårvinter, försommar, sommar, sensommar, höst, förvinter. När de anger hur gammal någon är, använder de begrepp som 'somrar', exempelvis är den nuvarande hövdingen 47 somrar gammal. Och när de refererar tillbaka till någon speciellt stor historisk händelse, talar de i generationer.

SIRONS FOLK

KRAGGFOLKETS SAMHÄLLE SER lite olika ut beroende på var man tittar. Dels finns det de som lever åtskilda män och kvinnor, såsom deras gud Siron föreskriver, och dels den andra halvan av befolkningen som har byggt upp ett mer traditionellt samhälle baserat på den raunländska tron, vilken de anammat av raunlänningarna. Sirons folk är dock en del av kraggfolkets äldre kultur och är något mer primitiva än de raunatroende.

Samhälle

Sirons folk utgör ungefär hälften av kraggfolket och har ett delat samhälle. I bergen lever kragg, som utgörs av den manliga delen av befolkningen, och i skogen nedanför lever eyren vilka utgör den kvinnliga delen. De lever åtskilda eftersom deras gud – Siron – har befallt dem att göra så. Sirons folk livnär sig till största del på jakt och boskapsskötsel. Spannmål byter de till sig från söder eller från sina bröder och systrar vid de östra slätterna.

Styrelseskick: Sirons folk är uppdelade i stammar. Inom stammarna finns det familjer som svurit sin lojalitet till stammen. Från dessa familjer väljs stammens hövding, vanligen genom ett styrkeprov av något slag (normalt kamp gentemot den gamla hövdingen). Det anses viktigt att stammen har en stark och kraftfull hövding då dennes styrka sprider sig och gör själva stammen stark. Detta gör att de flesta hövdingar är relativt unga – det finns dock de hövdingar som med list och vishet har kunnat hålla sig vid makten till dess att de dött av ålder. Majoriteten av de familjeäldste måste dock gå med på att en ny person vill kämpa om hövdingposten – för även om styrka är viktigt så måste en skicklig hövding vara respektingivande samt ha vishet och empati.

Tabun: Att man och kvinna lever tillsammans. Visa svaghet. Bryta ett löfte. Gå emot stammen. Bruka magi.

Högtider: Kraggfolkets högtider brukar ofta innebära sagoberättande, styrkeprov och stort intag av rusdrycker. Under årets mörkaste tid hålls sagornas vecka. Under denna tid jagar eller arbetar man inte. Man stannar istället hemma och umgås, lyssnar på de sagor som de äldre har att berätta och ägnar sig åt enklare hantverk. Mot våren kommer tiden för Sirons nedstigande. Man helgar då guden med offer och blodsriter; många eder och allianser binds med blod under denna tid. Då de starkaste av kragg och eyren sammanstrålar för att para sig vid midvinter, midsommar och de båda dagjämningarna så får de äldsta och de yngsta stanna hemma. Där håller de egen fest till sina bröder och systrars ära. Under denna fest turas de äldsta i respektive stam om att berätta sagor och historier från forna tider samt minns tillbaka på de parningsriter de själv deltagit i. De yngre får även prova på att vara vuxna och försörja stammen.

Riter

Födsel: Nyfödda barn tas om hand av eyren, till dess att de blivit avvanda. När de anses vara redo skickas alla pojkar upp till broderstammen. När pojken gjort sin resa till broderstammen räknas han som vuxen. Flickorna får stanna hos eyren. Det är modern som bestämmer namnet på barnet och under denna rit skär sig moderns närmaste vänner i sina fingrar och stänker blod över barnet. Detta för att skydda barnet från onda andar samt bringa tur.

Inträde i vuxenvärlden: Inträdet i vuxenvärlden sker för en eyren antingen då hon får sin måntliga blödning för första gången eller när hon kräver att få göra provet. Provet består vanligen i att fälla ett bytesdjur eller liknande. Efter det räknas hon som vuxen och får följa med på parningsriterna om hon är stark och frisk nog. För en kragg börjar vuxenriten med den långa marschen. När eyren anser att barnet är redo sänds det iväg med sina få tillhörigheter för att leva med sina bröder i broderstammen. Resan är vanligen lång och när han kommer till stammen måste han bevisa sin nytta genom några enklare prov. Därefter välkomnas han in i stammen som vuxen.

Parningsrit: Kraggfolket möts fyra gånger per år för att para sig (midvinter, midsommar samt höst- och vårdagjämning). Parningsriterna varar vanligen i en eller två veckor och under denna tid är det förbjudet att kriga och plundra. Om man gör detta kommer Siron att straffa alla med sjukdom, vargavinter och missväxt. Under parningsriterna förekommer styrkeprov, tävlingar, dryckeslag och frosseri. Kragg och eyren väljer ut den partner de finner lämpligast, vanligen genom att se på styrka och mod. Således är de starkaste och skickligaste krigarna ofta omsvärmade. Man parar sig sällan med blott en person; under veckan som går hinner man vanligen dela bädd med ett flertal personer. Man delar dock aldrig bädd med någon från sin broder- eller systerstam. Tiden för parningsriten är även en tid för rådslag, handel och avtal då flera stammar samlas på en och samma plats. Även om Siron förbjudit krig uppstår det dock vanligen ett flertal mindre konflikter mellan stammar som inte är bästa vänner. Dessa avgörs vanligen med envig mellan de främsta krigarna.

Krigarriten: I kraggfolkets samhälle har alla, gamla som unga, skyldighet att försvara stammen mot fiender. Det finns inga som uteslutande ägnar sig åt krigandets konst. Alla måste även se till att stammen överlever genom jakt, boskapsskötsel och liknande. De skickligaste kämparna lär nybörjarna krigets konst men det är först efter det att man dräpt sin första motståndare som man räknas som en verklig krigare, en av Sirons utvalda. Denne krigare blir i en ceremoni döpt i blodet från stammens övriga krigare och välkomnad in i deras skara. Om man är krigare ökar ens rykte med två (+2), specialiserad mot 'Sann krigare'.

Begravningsrit: Kraggfolket begraver sina döda eftersom detta för dem nära Siron. De ikläds sina finaste kläder och får även en bägare med sig i graven med vilken de kan dricka blodet från tjatsurkällan. Vapen, rustning och förmögenhet lämnas därhän till ens bröder och systrar. Då man kommer till Sirons hallar utrustas man nämligen med det vassaste stål och skänks den hårdaste rustning. Istället för att begrava den döde kan man sänka denne i en djup sjö eller i en djup grotta. Under vintern då marken är frusen är sjöalternativet det vanligaste. Man beger sig då nattetid till en frusen sjö, hugger hål i isen och sänker den döde i djupet. Man märker vanligen inte begravningsplatsen men det händer att en sironpåle reses vid den döde eller vid sjöns strand.

Stammarna

Hos kragg är det vanligt att man uppkallar en stam efter något naturfenomen, ett betydelsefullt djur eller i mer sällsynta fall efter stammens grundare. Eyren har mycket likartade stamnamn men tar även namn efter historiska händelser då stammen skapades eller då det skett en stor omvälvning. Stammar kommer och går, splittras, införlivas med andra, blir utplånade och skapas på nytt. Stammarna nedan är de som finns 2967 e.D. inom Sirons folk.

Björnens folk: Kraggstam som lever i det björnrika området nära pelargrottorna. De klär sig till stor del i björnfällar och låter skägget växa. De är mycket skickliga hantverkare och använder sig ofta av ben i sina arbeten. Björnens folk har fångat in vanarer från en jargisk expedition och har dem nu som trälar. Då de veka vanarerna inte orkar några tyngre arbeten får de ofta fungera som flätare, garvare och sömmare. De fungerar också som sängvärmare mellan parningsriterna då de smala skägglösa männen, i kraggs ögon, nästan ser kvinnliga ut. Om tiderna är dåliga så offrar man en eller två av dem för att blidka Siron. Stammens symbol är ett björnkranium på en vässad påle. Stammen har omkring 400 medlemmar.

Brända trädens folk: Eyrenstam som förlorade en stor del av sitt folk och sin bosättning i en väldig skogsbrand. De drevs söderut och upprättade slutligen en bosättning vid Raunflodens strand. Bosättningen fick namnet Urag-Ghan (Byn vid floden) och blev snart en viktig handelspunkt. Brända trädens folk ägnar sig till stor del åt boskapsskötsel och har funnit att handel är mycket lönsamt. Detta gör att kraggfolk vallfärdar från norr på sommaren för att byta till sig varor; staden blir då en smältdegel av olika stammar och detta är inte helt utan konflikter. De brända trädens folk håller dock ordning och ser till att allt går rätt till. Stammen hanterar eyrenklyvare med stor skicklighet och vapnet är mycket vanligt i deras led. Eftersom detta är en av de få eyrenstammar som ”civiliserade” människor kommer i kontakt med har vapnet blivit förknippat med eyren i allmänhet. Stammens ledare Fura är en mycket vis kvinna som gärna sluter viktiga kontakter och handelsavtal för att göra sin stam starkare. Stammen har ett svart träd mot vit bakgrund som symbol. Den har omkring 900 medlemmar.

De isande skriens folk: En mindre eyrenstam i Krolimbergen som bor uppe på bergssluttningarna där de har byggt sina bostäder mellan klippskrevor och mindre raviner. Kvinnorna i denna stam färgar nästan alltid håret svart med hjälp av den ovanliga kalisroten för att bli så lika Eyra som möjligt. De krigare som dräpt en mänsklig motståndare brukar fila sina tänder spetsiga för att visa att de nu är våldsamma rovdjur. De har även ett mycket karakteristiskt stridsrop som kan höras långan väg – det är detta som gett stammen dess namn. Enligt legenderna följde De isande skriens folk Eyra tillbaka på hennes resa till underjorden och sattes sedan att vakta porten till djupet. Var porten skulle finnas är sedan länge glömt. Stammen har ett mycket nära förbindelser med Höstens folk och de parar sig uteslutande med dessa. De sluter sig även samman i plundringståg in Jargien där de stjäl boskap och grödor. Folket livnär sig annars på att föda upp bergsgetter och mindre odlingar av rovor har blivit vanliga på de gräsklädda bergsplatåerna. Stammen har ingen symbol. Den har omkring 150 medlemmar.

Eyrens öga: Den största och starkaste av eyrens alla stammar. De håller till i skogen strax norr om Fallna fästet, men kontrollerar även delar av flodområdet och den stora skogen en bit väster om Fallna fästet och norr om Krolimbergen. Deras ledare är krigarhövdingen Ivara – kraggfolkets kanske främsta krigare. Som del av vuxenriten tatueras ett tredje öga in i pannan – detta sägs ge den ”tredje synen” – vilket ger dem kunskap om var man finner byten, hur man hittar genom vildmarken samt låter Siron se det man ser. Folket livnär sig på fiske och även på boskap i form av får som de håller på mindre öar i den breda Raunfloden. Eyrens öga använder ibland kanoter och enklare båtar för att frakta och färdas efter raunfloden. De bedriver även handel med raunlänningar från Svärdets stam. Symbolen för Eyrens öga är ett svart öga mot en grön bakgrund. Stammen har omkring 1100 medlemmar.

Höstens folk: En mindre kraggstam som lever vid Krolimbergens rötter där träden av någon anledning alltid bär höstens färger fram till dess att kyliga vintervindar och tungt snöfall täcker sluttningarna. Stammen rakar vanligen håret från sitt huvud men har skägget långt och flätat. Mycket av deras utrustning är plundrad och man kan finna allehanda vapen och rustningar hos dem. Höstens folk sades ha följt Kera på hans resa åter till Sirons hallar och stannat för att vakta ingången. Exakt var den legendariska ingången skulle vara är sedan länge förlorat i tidens dimmor. Folket livnär sig till stor del på jakt men vallar även bergsgetter. De brukar även leda in plundringsexpeditioner (tillsammans med De isande skriens folk) till mindre jargiska byar, eller stjäla boskap och grödor. Höstens folk lever mycket nära De isande skriens folk – så nära att det nästan anses osunt enligt Sirons tro. Stammens har ingen symbol. Den har omkring 120 medlemmar.

Klippans folk: En kraggstam som för två mansåldrar sedan blev fördriven från Kraggbergen då de brutit en helig ed. De tog sig söderut och upprättade en ny bosättning invid Tarmassivet, en utlöpare från Khazimbergen. De började handla med misslorna och har nu ett nära samarbete med dessa. Klippans folk har förlorat en stor del av sin kultur och religion. För fem år sedan svek även deras parningsstam (Skjoldarna) dem och skickar numer inte sina söner på den långa vandringen – ej heller är Klippans folk välkomna till parningsriterna. Många av Klippans folk har börjat överge sin bosättning och bege sig ut i världen eller söka sig vanariska kvinnor för att sprida sin avkomma. Stammen har ingen symbol. Den har omkring 70 medlemmar.

Rjaltas folk: Denna stam bestående av kragg är döpta efter de bergsmassiv där de har sitt fäste. Deras ledare Siegber flydde från fångenskap i Jargien och tog sin rättmättiga plats som hövding. På kort tid lyckades han slå sönder Stormens folk och några mindre stammar och tvingade dem att sluta sig till honom. Just nu går smedjorna varma och det sägs att Siegber inte kommer att vara nöjd förrän hela Kraggbergen är under hans styre. Stammen har börjat dyrka Siegber och det finns de som menar att Siron snart kommer att straffa stammen för deras hädelse. Likaså sker offer inom stammen mycket sällan. Stammen har på senaste tiden börjat med odling i den bördiga Rjaltadalen och deras nytänkande ledare Siegber har haft med sig många liknande idéer från sin vistelse i Jargien. Stammens symbol är en svart bergstopp mot en röd bakgrund. Den har omkring 1200 medlemmar.

Rötternas folk: En primitiv eyrenstam som lever i bosättningen Ghalja och dess närhet. De livnär sig nästan helt på jakt och är mycket skickliga på att använda fångstgropar och driva byten in i fållor. De vägrar hålla tamboskap eftersom de anser att man blir försvagad om man själv inte jagar och nedlägger bytet. När de kommer till strid har de vanligen lätta rustningar av läder förstärkta med ben och trä. Stammen har en rovdjurstand som symbol. Den har omkring 450 medlemmar.

Sirons söner: Den nordligaste av kraggstammarna som lever längs bergens östra sluttningar. De är starkt religiösa och dyrkar Siron hängivet. Deras territorium är utmärkt med otaliga sironpålar och stammen är känd för att bo i grottor där de är nära sin gud. De utför även rikliga offer, dricker fallna fienders blod och har mångtaliga makabra riter till sin guds ära. Till skillnad från sina bröder har de aldrig förlåtit de av kraggfolket som bröt mot Sirons ord och avkastade sig sin tro. De utför ofta räder mot de raunatroendes bosättningar och kämpar även direkt mot raunlänningarna. Raunlänningarna är dock nästintill omöjliga att besegra på slätten, medan kragg är livsfarliga att kämpa mot i bergen. Det hela har övergått till ett långdraget gerillakrig med räder in på varandras områden. Kontakter har slutits med Svärdets stam vilken är en samling Sirontroende raunlänningar. Dessa drar sig för att anfalla sina bröder men hjälper Sirons söner på de sätt de kan främst genom handel. Stammens huvudbosättning kallas Sirons tempel, vilket är en stor naturlig grotta med ett flertal mindre gångar och tunnlar. Stammens ledare är den uråldrige Stur, som bär titeln ularum eftersom han kan höra och tyda Sirons viskningar. Stammens symbol är sironpålen. Den har omkring 350 medlemmar.

Skjoldarna: En liten vandrande eyrenstam som rör sig genom skogarna och efter bergssluttningarna. De har ingen fast boplats men försöker gärna slå läger nära varma källor eller långt söderut på låglandet under de kallaste vintrarna. Vid ceremoniella högtider och offer beger de sig till urträdet Gramakjind. Skjoldarna är kända för sitt mod, sin aggressivitet och sin brutalitet. De drar sig inte för att plundra och överfalla bosättningar när de får chansen. De dyrkar och tjänar andeväsendet och det mäktiga urträdet Gramakjind som en jämnlike till Siron och de förrättar människooffer till de bådas ära. Ingen annan stam kan färdas genom skogarna lika snabbt och precist som Skjoldarna och de tycks likaså vara omöjliga att spåra då stigarna växer igen och deras spår sköljs bort. Som en del av vuxenriten skär man in ceremoniella symboler i komplicerade cirkelmönster över kroppen. Blodet låts rinna över Gramakjinds rötter och stam för att knyta kontakt med urträdet. Denna rit måste sedan upprepas en gång vart år för att inte förgrymma Gramakjind. Stammens symbol är ett vitt cirkelmönster på en svart taggig bakgrund. Skjoldarna har omkring 90 medlemmar.

Stormens folk: Liten kraggstam som lever i de nordöstra skogarna nära bergen. De var en stark stam från början men när Siegber tog makten över Rjaltas folk blossade ett våldsamt krig upp mellan dem. Siegber vann och de som inte gick med honom var tvungna att fly. Stormen allierade sig med Skjoldarna och har åter börjat bygga upp sin makt. Stormens folk är nära knutna till naturen och är numera helt nomadiserande. De lever i tält och flyttar när det börjar bli alltför ont om föda i området. Allt fler i stammen har börjat dyrka Gramakjind vid sidan om Siron. Stammens symbol är korpen. Den har ungefär 100 medlemmar.

Svartvattnets folk: Eyrenstam som lever intill den heliga sjön Sjurpelgham. De lever till stor del på fiske, men även jakt, samling och boskapsskötsel. Svartvattnets folk bär alltid sitt hår flätat, och inför strid målar de halva ansiktet med sot. Det är vanligt med öppna kärleksförhållanden mellan kvinnorna och de ser parningsriterna som ett sätt att ge tillskott till stammen och inget mer. Många andra stammar ser på Svartvattnets folk med misstänksamhet då de endast dyrkar Eyra, den kvinnliga aspekten av Siron. Svartvattnets folk är en av de få stammar som använder bågar i strid – och de gör det med stor skicklighet. Pilspetsarna är dock uteslutande av ben. Stammens symbol är ett ansikte där ena sidan är svart och den andra är vit. Den har omkring 250 medlemmar.

Vargens folk: En eyrenstam som håller till i de södra delarna av Eyrenskogarna mellan Raunflodens östra strand och upp mot bergen. De bär vanligen kläder av vargpäls och halsband av vargtänder. Håret bärs vanligen uppsatt i höga hästsvansar. Vargens folk är kända för att vara skickliga smeder. Det är inte ovanligt att se dem i lättare plåtpansar vackert dekorerat med flätmönster och vargsymboler. Stammen har dresserat vargarna i trakten och har dem som husdjur, jaktkamrater och spårare. Vargens folk är kända krigare och offrar alltid av sitt eget blod till Siron innan stundande strid. Stammens symbol är ett människokranium med rovdjurständer. Den har omkring 600 medlemmar.

Örnens folk: En stam av kraggbarbarer som lever i de högsta delarna av Kraggbergen. De är kända som mycket skickliga och orädda krigare som har en misstänksam och fientlig inställning till de flesta främlingar. De är mer襲 ociviliserade än de flesta andra kraggstammar och kända för sin vildsinthet. Alla tvister avgörs med råstyrka, kamp med klingor om det är något allvarligt eller brottning om det är en mindre tvist. Stammens symbol är en dubbelyxa. Den har omkring 450 medlemmar.

Broderstam & Systerstam

I kraggfolkets samhälle räknas släktskapet på mödernet eftersom man sällan vet vem ens fader är. Mödernet är också det enda som är viktigt. De söner som modern får räknas som ens bröder, och döttrarna som ens systrar. För att undvika inavel finns det broder och systerstammar.

Dessa får inte para sig med varandra eftersom medlemmarna däremellan räknas som just bröder och systrar. Uppdelningen är inte statisk; den kan förändras genom avtal, eder, krig och andra konflikter. Det finns inget som säger att en broderstam inte kan ha flera systerstammar eller tvärtom.

Systerstam	Broderstam
Brända trädens folk	Rjaltas folk
Eyrens öga	Rjaltas folk
Isande skrikens folk	Björnens folk
Rötternas folk	Höstens folk
Skjoldarna	Stormens folk
Svartvattnets folk	Sirons söner
Vargens folk	Örnens folk

* Klippans folk har ingen syster eller broderstam och får heller inte deltaga i parningsriterna.

Tabell BM-4: Broderstam och Systerstam hos de Sirontroende.

DE RAUNATROENDE

Den andra halvan av kraggfolket är de som övergivit sin gamla tro till förmån för den raunländska. Dessa lever på de östra bergssluttningarna som breder ut sig mot de stora slätterna. Där lever de samman, män och kvinnor. Mycket av traditionerna lever dock kvar och efter många krig har ett lugn åter skapats mellan de Sirontroende och de Raunatroende.

Samhälle

De raunatroende utgör den andra halvan av kraggfolkets samhälle. De lever i ett mer traditionellt samhälle, fast bosatta, med män och kvinnor sida vid sida. De ser på sina bröder och systrar i öster med både respekt och fruktan. En stor skillnad med många andra av Mundanas kulturer är att det inte finns några hinder för vare sig män eller kvinnor att skaffa sig så många äkta män eller fruar som man finner lämpligt. Månggifte är således mycket vanligt och stora krigare har ofta ett flertal hustrur eller män. Kvinnans roll bland de raunatroende har blivit mer tillbakadragen precis som i de flesta övriga av Mundanas kulturer. Det är sällan kvinnor väljs till hövdingar, och även om de är skickliga att hantera vapen och försvara sina boplatser så blir de mer sällan krigare än sina systrar på andra sidan bergen. Detta har lett till att de är föraktade av de eyren som dyrkar Siron vilka anser att deras raunatroende systrar självmant valt att foga sig efter männens vilja vilket är ett stort tecken på svaghet. De raunatroende ägnar sig till största delen åt jordbruk och boskapsskötsel (vanligen får, getter och långhårig nötboskap), men även jakt är ett vanligt inslag.

Styrelseskick: Liksom raunlänningarna har de av kraggfolket som erkänner de sex gudarna ett stamsamhälle som leds av en hövding. Hövdingen delar dock makten med stammens ihana eller pajon (shamaner). Folket håller samman väl och fejder mellan de olika stammarna är ovanliga, i alla fall i jämförelse med de otaliga fejder mellan övriga kragg och eyren. De flesta konflikter avgörs i rådslag som hålls flera gånger per år. På rådslaget är hövdingens röst precis lika mycket värd som en vanlig mans. Dock, kan förtjänas att tilläggas, så fäster stamkrigarna oftast stor vikt vid hövdingen samt sin ihanas eller pajons ord. Ofta sitter hövdingen vid dessa rådslag på en mycket hög stol så att han tornar upp sig över de andra, för att på så sätt symboliskt visa sin överhöghet. Vid dessa rådslag är det hövdingen som har ordet och äskar tystnad. Alla har dock rätt att uttrycka sin åsikt, och förväntas också göra det. Rådslagen brukar te sig rätt kaotiska för främmande åskådare, och kraggs sätt kan ofta tyckas som väldigt aggressivt eller rent av fientligt gentemot en hövding eller en åsiktsmotståndare.

Tabun: Bryta ett löfte. Gå emot stammen. Bruka magi. Man får aldrig gå in oinbjuden i en pajons eller ihanas tält. En troende måste göra blodsoffer vid varje högtidsdag.

Högtider: Man förrättar blodsoffer under midvinternatten, midsommardagen, natten för höstdagjämningen och morgonen för vårdagjämningen. Man offrar djur och stänker ned gudabilder (som schamanerna snidat) med blodet. Det är även under dessa fyra högtidsdagar som giftermål förrättas och barn döps. Midvinternatten ses som den allra heligaste av dessa dagar och schamanerna befinner sig vanligen i trans hela tiden samtidigt som folket konsumerar rusdryck och ger varandra gåvor.

Riter

Många riter hos de raunatroende bär spår efter tiden då de var sirontroende även om de konverterat dem och menar på att det nu är riter som är kopplade till raunatron.

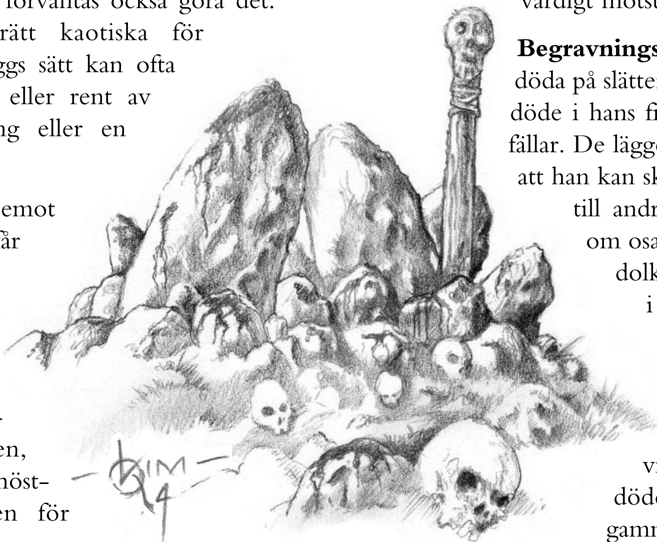
Födsel: När barnet föds närvarar stammens ihana eller pajon för att förlösa barnet. Barnet får sitt namn vid den närmaste blotarhögtiden efter dess födelse (det vill säga midvinter, midsommar, höst eller vårdagjämning). Det är alltid modern som bestämmer namnet på barnet.

Inträde i vuxenvärlden: En kvinna räknas som vuxen efter det att hon fått sin första måntliga blödning. För männen är det deras fader som bestämmer när sonen är mogen och tiden är inne. Som vuxen har man rätten att offra till de sex gudarna och det är en stor ära då man blotar första gången. För att räknas som vuxen måste man dock själv fånga djuret som man skall offra.

Giftermål: En man och kvinna väljer vanligen varandra. Det är sällan som föräldrarna har något att säga till om den saken. ”Var man och kvinna väljer sin egen väg” är ett talesätt. Det är tillåtet med månggifte; en man kan ha många kvinnor och en kvinna kan ha många män.

Krigarriten: För att räknas som krigare måste man utmana en annan av stammens krigare och utkämpa en strid mot denne. Åskådare bevittnar om utmanaren är tillräckligt skicklig för att räknas som krigare. Observera att det inte krävs att utmanaren vinner striden men att han utgör ett värdigt motstånd.

Begravningsrit: De raunatroende begraver sina döda på slätten eller nedanför bergen. De klär den döde i hans finaste kläder och lindar in honom i fällar. De lägger dock en dolk i den dödes hand så att han kan skära sönder fällarna när han kommer till andra sidan. Det finns många legender om osaliga döda som aldrig fick med sig en dolk i graven och nu för evigt är bundna i fällarna. Dessa hemsöker området som de blev begravda i och straffar sina ättlingar med sinnessjukdom och mardrömmar. I vissa äldre släkter begraver man sina döda vid offerrösen då detta tros ge den döde kraft och styrka. Detta är en gammal Sironrit som levt kvar.



Stammar

Stammarna var från början mångtaliga men efter århundraden av inbördes konflikter och erövringar finns det blott tre stammar av det raunatroende kraggfolket kvar. Detta har lett till ett stabilare samhälle och vissa drömmer om att förena dessa tre stammar till en enda stark och mäktig stam.

Björnklon: Under de senaste tvåhundra åren har Björnklon varit en av de starkaste och mest inflytelserika stammarna vid de östra slätterna. Stammens nuvarande ledare är en kvinna som heter Tabara Mansdräpare. Hon har kämpat emot den mer underdåniga roll som kvinnorna fått i det raunatroende samhället och har många kvinnliga anhängare. Björnklon har börjat handla med Drunok då de årligen skickar mindre karavaner till huvudstaden Arlon. Krigarna i Björnklon har mycket god utrustning då Tabara ser till att hålla dem lojala och på sin sida. Stammens symbol är en vit björnklo mot svart bakgrund. Den har omkring 2400 medlemmar.

Tornets folk: Tornets folk lever på slätterna runt det förfallna stentornet och huvudbosättningen Danarjl. De lever på boskapsskötsel och föder även upp hästar som de bytt till sig av raunlänningarna. Hos Tornets folk har schamanerna en mycket stor makt och hövdingen har inte rätt att överklaga deras beslut. Tornets folk använder pilbågar och stångvapen som spjut och bilor när det kommer till stridigheter. Hos tornets folk har kvinnorna fått en tillbakatryckt roll. De har inte rätt att vara krigare eller hövding. Schamanerna har ofta anklagat Björnklon för deras hädiska leverne men de har inte vågat starta krig mot denna stam då den på senaste tid växt sig mycket stark. Stammens symbol är ett torn. Den har omkring 1900 medlemmar.

Bergens folk: En nomadiserande stam som reser omkring nära de östra bergssluttningarna med stora hjordar nötboskap. De sägs tidigare ha bott på andra sidan Kraggbergen men för århundraden givit sig av från denna plats för att vandra ut i världen. När de återvände hade de med sig raunatron och spred denna till sitt forna folk. Deras bröder och systrar lyssnade till deras ord och många gick över till deras sida. Under åren som gått har dock stammen förändrats och de har slutat med sina predikningar även om de själva är starkt raunatroende. De idkar handel med nästan alla stammar och även raunfolket. Bergens folk brukar binda upp sitt hår till knutar i nacken och är något mindre till växten än vanligt kraggfolk. Det är dessutom vanligt med mörkt hår och bruna ögon i deras led. Stammen har omkring 800 medlemmar.

Troll

Det finns gott om troll i de allra sydligaste delarna av kraggbergen, den del som gränsar mot både Drunok och Utmark. Här lever inte kraggfolket då det är en allt för farlig plats. Men även norröver kan man finna bosättningar med troll. Grottrollen är hatade då de gör räder mot kraggbosättningar – ibland tillsammans med tiraker. Bergstrollen är dock mer respekterade och det pågår en del handel mellan kraggfolket och dessa visa troll. Främst är det Bergens folk som har dessa kontakter och hos dem kan man finna mäktiga vapen och föremål som de bytt till sig. Då särskilt mäktiga ättevapen skall smidas är det till bergstrollen man beger sig. Priset som man måste betala kan dock vara mycket högt.

SAMHÄLLE

De raunatroende och sirons folk har många saker som skiljer dem åt men på många punkter är deras kulturer mycket lika. De är trots allt ett folk som har ett gemensamt ursprung och de båda fraktionerna lever nära varandra. Man bör tänka på att nedanstående information kan skilja sig mellan de olika stammarna.

Brott och straff

Det finns inget skrivet regelverk eller rättslig uppbyggnad i kraggfolkets samhälle. Om en oförrätt begåtts kan detta antingen tas upp med stammens hövding som får döma i frågan eller också försöker personen som blivit utsatt för brottet (eller dennes vänner) att reda ut det.

De flesta brott straffas med döden. Hedersbrott kan straffas med förvisning – man blir då förskjuten från kraggfolkets samhälle och tvingas att klara sig själv (ett öde som enligt många är värre än döden). Eventuellt kan man göra bot för brott genom att skänka boskap, värdefulla föremål och liknande till brottsoffren.

Allmänna synsätt

Trots de båda kulturernas olika synsätt finns det även starka band som håller dem samman. De flesta av kraggfolket ser på smärta som något föraktfullt. Enligt deras synsätt är smärta detsamma som vekhet som lämnar kroppen, och så länge man känner smärta har man fortfarande kvar vekhet i kroppen. Detta synsätt har lett till att de inom vissa stammar skär ett snitt någonstans på armar, bröstkorgens övre del eller i ansiktet varje gång de lyckas med något ovanligt; detta för att härda sig mot smärtan och lära sig uthärda den. Liknande skador uppstår även under livsfesterna, fast där av mer naturliga orsaker.

Att dräpa en värdig motståndare – även att dräpa ett ståtligt djur eller farligt monster – tros dessutom ge styrka. Det är inte ovanligt att man skär ut sin döda fiendes hjärta och äter det för att ta del av hans mod och kraft. Blodet från en vän tros också kunna skydda en från skador under bataljer. Det är således inte ovanligt att se kragg och eyren smeta in sig i sina fallna kamraters blod innan de rusar in i striden.

Att vara potent och fruktsam är ett tecken på att man blidkar Siron. För att få denna potenta kraft är det inte ovanligt att både kragg och eyren dricker säden från nedlagda bytesdjur då detta tros stärka en och göra en lättare att befrukta respektive

bli befruktad. Att ta säden från nedlagda människor är mycket ovanligt – men det händer. Även de raunatroende utför detta om än inte till Sirons ära.

Äldre ses med respekt då de överlevt många hårda år med livet i behåll och även om det är modigt att dö i kamp på slagfältet så är det bättre att segra, avla barn och leva vidare. De yngre har därför skyldighet att ta hand om sin äldre släktingar. När en av kraggfolket dör kläs denne i sina finaste kläder och begravs sedan, sänks i en sjö eller läggs djupt ned i en grotta. Arvegods delas upp mellan barnen i första hand och övriga släktingar i andra hand allt efter den dödes sista önskemål.

Ingen man eller kvinna anses ha rätten att äga en annan man eller kvinna. Det förekommer dock. Björnens folk har exempelvis vanariska trälar men de menar på att vanarer inte räknas eftersom de inte är 'riktiga' människor.

Underjorden ses som en helig plats då det är nere i djupet som Siron har sina hallar. Grottor, djupa sjöar och raviner räknas således ofta som heliga platser. Även de raunatroende bär kvar denna vördnad för underjorden.

Eyrenfolket ses stå närmare guden Siron än kragg då de offrar blod till honom på ett naturligt sätt via sina måntliga blödningar. Menstruationen ses som en helig period.

Berättandet är en viktig del i kraggfolkets kultur. Genom berättarkonsten får man höra om sin stam och sina anfäder samt ta del av levnadsregler och sagor om svunna tider, stora slag och fasansfulla odjur. Hos kraggfolket finns det många olika typer av berättarformer och det är främst de äldre som är experter på dessa då de hört och upplevt mycket under sina dagar. Det är genom berättelserna som de unga får sin teoretiska utbildning och lär sig hur saker går till i livet.

Mat

Kraggfolkets matvanor är en blandning mellan de gamla mattraditionerna med ursprung bland Sirons folk och den matkultur som tillkommit i och med att allt fler blivit raunatroende. Generellt sätt är de raunatroende de som ägnar sig åt odling och boskapsskötsel. Sirons folk livnär sig mest på jakt och samling av rötter, svamp, bär och nötter. De håller även grisar, får och getter. Den vanligaste dryckerna är mjölk och öl.

Eld & rök: Får- eller viltkött röks och torkas noga. Har utmärkt hållbarhet och är lämpligt som färdkost vid resor eller jakt.

Helstekt gris: Tamgris eller vildsvin grillas i flera timmar på roterande spett över öppen eld. Köttet styckas och serveras tillsammans med honung och finstrimlade och jästa rötter. Vid parningsriterna är detta en festmåltid.

Jagor: En sorts syrlig yoghurt som framställs av fårmjölk. Väl paketerad har den lång hållbarhet.

Kornbröd: Brödkakor bakade av korngröt. Äts tillsammans med smör eller ister. En relativt ny maträtt som mest förekommer bland de raunatroende. Även de sirontroende lagar bröd då de har bytt till sig kornmjöl.

Kött i kokgrop: Större köttstycken (av hjort eller får) viras in i löv och grävs ner i en grop tillsammans med heta stenar. När köttet är färdigkokt serveras det tillsammans med löven.

Köttstuvning: En stuvning som består av hackat kött som kokas tillsammans med strimlad rotfrukt, vildlök och ister. Reds med kornmjöl.

Maltgröt: Korn blötläggs så att de börjar gro och torkas därefter. Gröten kokas av denna malt. Denna maträtt är vanlig bland de raunatroende. En ny trend är att tillsätta sprit för att öka alkoholstyrkan (kallas 'spritgröt').

Tarso: En sopprätt som består av kött, rötter och eventuellt svamp som kokats i vatten och blod.

Vind & sol: Tunna remsor av kött spänns upp på galler av kvistar och torkas av vind och sol. Köttet har utmärkt hållbarhet och tas ofta med på resor och jakt.

Hantverk

Kraggfolket är mycket skickliga päls- och läderhantverkare. Allt deras hantverk har huvudsyftet att vara praktiskt och de dekorationer som förekommer är mycket blygsamma. Silversmide förekommer det också och de raunatroende har på senare tid börjat sälja vadmal, ylle och bomullstyger till både Drunok och de övriga kraggfolken. Även om kraggfolket är goda smeder så kan de inte konkurrera med de avancerade metoder som de flesta mänskliga och dvärgiska smeder använder sig av.

Handel

Kragg bedriver ingen egentligt organiserad handel med någon utanför sitt rike, undantaget sommarmarknaderna vid gränsen mot Drunok och en viss handel med raunlänningarna. Det handlas dock ganska friskt mellan stammarna, och då oftast genom byteshandel. Man byter främst pälsar, hudar, hantverk, torkat kött och fisk, och då gärna mot berusande drycker, metaller, tyger eller andra livsnödvändigheter. På senare tid har de raunatroende börjat föda upp hästar som de bytt till sig av raunerna. Dessa har blivit en viktig handelsvara till stammarna uppe i bergen samt i Eyrenskogarna. De sirontroende inom kraggfolket har hittat allierade inom Svärdets stam hos raunerna då dessa har konverterat till Sirontron.

Myntsystem

Kragg har inga egna mynt, men kan mycket väl tänka sig att använda utländska mynt från krigsbyte eller liknande. Istället för ett myntsystem idkar man byteshandel, även om guld och andra dyrbara metaller står högt i värde.

Krigsmakt

Kraggfolket har ingen stående militär styrka; istället fungerar i princip alla stammedlemmar som krigare och soldater vid händelse av strid. Både män och kvinnor drillas ofta i vapenbruk, och eftersom barbarerna har en lång tradition av krig och strider genom historien anses de som mycket skickliga krigare. De främsta av dessa krigare svingar de väldiga kraggsvärden som är Mundanas tyngsta och absolut största typ av svärd. När det kommer till drabbningar så föredrar kraggfolket att lura in motståndarna i listiga bakhåll om dessa har en stor och farlig styrka. Helst i terräng som de själva är väl vana vid.

För att stammarna ska ena sig och sluta sig mot en fiende krävs en stark och karismatisk ledare, annars är försöket dömt att misslyckas på förhand, även om ingen djupare osämja någonsin funnits mellan stammarna. När man enar sig kan man dock uppbåda en mycket stor och mycket skrämmande hord av vildsinta krigare, som slåss på ett aningen odisciplinerat sätt. Trots detta är de en mycket farlig fiende som utgör en fara för vilken annan armé som helst.

Språk

Rechin är ett korthugget och enkelt språk som talas av kragg och eyren. Man betonar ofta ord och meningar med gester och miner för att variera deras betydelse. Språket har heller inga ord för Jag och Du. Istället säger man sitt namn, eller personens namn. Med en gest visar man sedan vad man menar om det finns risk för missförstånd (exempelvis om flera personer bär samma namn).

Intressanta personer

Tabara Mansdräpare: Redan som sjuttonåring förtjänade den raunatroende Tabara sitt namn Mansdräpare, då hon dräpte sin man i en envig. Duellen utkämpades för att utröna en tvist angående huruvida hon hade haft en affär eller inte. Utfallet blev till hennes fördel. Hon äktade nya män, och fick några barn, men bestämde sig redan vid tjugosex somrar för att det fick vara nog. Hon drack en örtabrygd som gjorde henne steril, för att på så sätt undgå att bli havande igen. Vid tjugosju somrar dog den dåvarande hövdingen, hennes far, och hon fick kämpa mot de andra potentiella hövdingarna, men vann över dem alla varpå man förstod att hon faktiskt var något extra. Sedan dess har hon lett Björnklon på ett högst värdigt sätt; hon har lett krigarna i strid mot en rivaliserande stam, som de lyckades besegra och införliva med sina egna led. Tabara har åtnjutit stor respekt och mycket fruktan hos folken i stammarna runt omkring.

Siegber av Rjalta: Siegber är en fruktad sirontroende kragg-barbar som var förutsedd att bli Rjaltastammens nästa hövding men som under en komplott blev kidnappad och såld som slav till en jargisk handelsman. Siegber blev gladiator och kämpade i många år på de jargiska arenorna. Under denna tid lärde han sig både läsa och skriva samt förbättra sina stridsfärdigheter. Slutligen kämpade han så väl att han vann sin frihet. Han styrde sina steg mot sina hemtrakter och återvände för att ta hämnd på dem som sålde honom. Med sin yxa Brighbiter vid sin sida och en kraftig vilja tog det honom inte långt tid att samla sin gamla stam, krossa de närliggande stammarna och få dem att ansluta sig till honom. Just nu sägs det att han har planer på att lägga hela Kraggbergen under sitt styre.

Nanko Vägvisaren: Om man skulle behöva resa genom Kraggbergen finns det en man som kan de flesta hemliga stigar och pass. Det är Nanko, en väldig kraggbarbar med långt blont hår och flätat skägg. Han har bott några år av sitt liv i Daggbacken och kan både läsa och skriva. Han kan dessutom tala både ashariska och sabriska samt la'itha (misslornas språk). Nanko lever i en stuga i närheten av Urag-Ghan med en mänsklig hustru då han inte vandrar omkring i vildmarken. För en handfull silver leder han gärna expeditioner till farliga mål långt bortanför civilisationen.

Stur Ularum: Stur är en storväxt man med långt stålgrått hår och slätrakat ansikte. Hans ögon är isande blå och den hårda blicken kan få den starkaste krigare att känna obehag. Stur är hövding över Sirons söner och en fanatisk dyrkare av guden Siron. Han säger sig även höra gudens ord som viskningar i sitt sinne. Han svingar ett av de kraggsvärd som guden Siron själv sägs ha skänkt till kraggfolket. Det är en gammal och sliten klinga med runor utefter eggen men den sägs kunna slå igenom den starkaste sköld och rustning. Stur är äldre än någon kan minnas. Hans tio år yngre bror har för länge sedan gått hädan av ålderdom men Stur verkar lika vital som i sin ungdom. Han hatar de raunatroende över allt annat men har insett att de är svåra att besegra. Han försöker få hjälp av övriga kragg- och eyrenstammar i räderna men än så länge har de svarat med tveksamhet eller nekanden.

Fura: Hövdingen för eyrenstammen Brända trädens folk som på senaste tid fått allt mer makt. Stammen lyder henne nästan fanatiskt och hennes klipska sinne har vunnit mång allierade till hennes sida. Hon styr och upprätthåller ordningen över Urag-Ghan och har slutit många fördelaktiga handelsavtal med både Drunok och övriga kraggfolk. Hon har en dröm om ett enat rike där kraggfolket lyder under en stark ledare. Detta till stor del påverkat av hennes allt större insikt i yttervärlden. Hon har dock en föraktfull och nästan hatisk syn på människokvinnor som underkastar sig männen. Hon förstår inte varför de inte ställer sig upp, kastar sitt ok och tar sin egen makt.

Thûrkel: Denne väldige krigare sägs ha blod från både raunlänningar och kraggbarbarer rinnande i sina ådror. Han färdas runt i världen för att söka äventyr och utmaningar. Thûrkel är en glad, rätt korkad och storväxt individ som finner nöje i ett hederligt barslagsmål eller en helkväll bland skökor och värdshus. Han tar sig gärna an spännande uppdrag även om inte betalningen är den bästa. Thûrkel har på många sätt blivit en nidbild av hur kraggbarbarerna tros vara då hans dåd har gjort honom relativt känd.

Misslor och kraggbarbarer

Förutom den intressanta relationen mellan män och kvinnor i det delade samhället finns en annan, än mer intressant relation, nämligen den med misslorna.

Enligt legenden föll de första två misslorna ut ur ett hål i himlen och ner på ett av de tält som skulle användas vid en av livsfesterna. När förvåningen för båda parterna hade lagt sig, presenterade sig de båda varelserna med ”Hina, misla-ni tani” (”Hej, vi är misslor”). Eftersom ’misla’ råkade betyda ’gudasänd’ på rechin, kraggs språk, och på grund av misslornas något dramatiska ankomst så föll det sig naturligt att kragg tolkade ’gudasänd’ i ordets rätta bemärkelse.

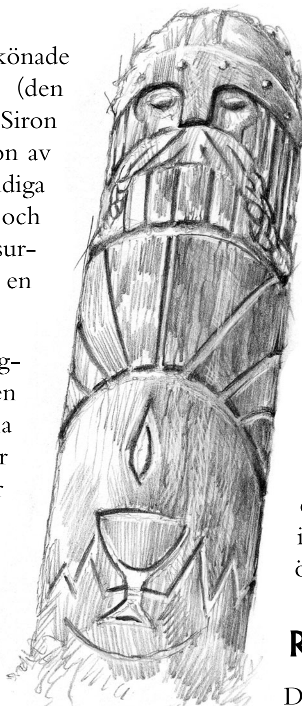
Så småningom kom den verkliga orsaken fram när kragg lärt sig lite la'itha och misslorna lärt sig lite rechin, men kragg har ändå en rejäl respekt för de små och obotligt gulliga misslorna. Man bråkar således inte med misslor när kragg är i närheten. Skulle någon få för sig att göra detta, är kragg snabba på att dra vapen för att försvara de små misslorna till sista blodsdroppen.

RELIGION

Liksom kraggfolkets samhälle är tron splittrad. Den västra sidan av folket dyrkar underjordens gud Siron och dennes inkarnater Kera och Eyra. Den andra delen av kraggfolket svär sin tro till raunfolkets sex gudar Vind, Is, Himmel, Krig, Kärlek och Eld. De raunatroende ser dock guden Krig som densamme som Siron.

Sirontron

Omkring hälften av kraggfolket tror på den tvekönade guden Siron och dennes inkarnater: Kera (den manliga delen) och Eyra (den kvinnliga delen). Siron är den mäktigaste av gudar och sitter på en tron av basalt långt ned i underjorden. Ned till hans väldiga hallar rinner offerblodet genom sprickor i taket och samlas i en stor bassäng, den så kallade Tjatsurkällan. Från denna skopar han upp blodet i en guldbägare och dricker det med välbehag.



De sirontroendes heligaste dag är vårdagjämningen. Under detta dygn för århundraden sedan sägs Sirons inkarnater Kera och Eyra ha kommit till kraggfolket, ingjutit mod och heder i dem samt givit dem stålets gåva. Rikliga offer brukar ofta utföras under detta dygn under de pågående parningsriterna.

Siron förbjuder allt brukande av magi och yrkar på att kragg måste hålla sina fruktbarhetsriter blott fyra gånger om året då de annars skall bli straffade. Detta påbud har lett till att en del hemliga träffar män och kvinnor emellan har planerats, och i de fall de avslöjas dras skam och vanära över de inblandade. Betydligt vanligare är bisexuella förhållanden då det kan vara jobbigt att inte få utlopp för sina lustar mer än fyra gånger per år. Detta är något som är allmänt accepterat, men inget man vanligen pratar högt om. Dessa bisexuella utsvävningar är lika vanliga hos kragg som hos eyren, och Siron inte har inga bud som förkunnar att det inte är tillåtet.

Siron har sin ärkefiende i guden Tarak som står för lidande, förräderi, svaghet och död. Även om Tarak är fruktad så dyrkas han ändock i hemlighet eller öppet av vissa stammar som hoppas undkomma dennes straff.

Man förrättar offer till Siron vid så kallade offerrösen – heliga sten- och skallrösen där man spiller de offrades blod för att det skall rinna ned till Tjatsurkällan. Dessa offer är vanligen i form av djur men efter plundringståg händer det även att människor offras.

Det finns inga präster bland de sirontroende och religionen har heller inga ceremonier. Var man och kvinna skall själv offra för att blidka guden. Det finns dock de krigare som uppnår en nästan religiös extas när det kommer till stridigheter och dräper sina fiender i Sirons namn. Dessa säger sig kunna höra Sirons viskningar och det sägs även att Siron har hjälpt dessa då nöden varit som störst. Denna gudomliga intervention gör vanligen att personen uppfylls av en övernaturlig styrka och tålighet.

Raunatron

De kraggbarbarer som följer raunatron dyrkar de sex gudarna som utgörs av Vind, Is och Himmel, samt Krig, Kärlek och Eld. Utöver dessa finns sedan några hundra mindre gudomar som också dyrkas. Inom denna religion finns det schamaner som tolkar gudarnas ord och dessa har mycket stor makt. För mer information om Raunatron se kapitel 6 om Raunerna samt ’Religioner – Gudarnas kamp’ sidan 48. Vissa skillnader finns dock gentemot den raunländska tron. Bland annat så utför man bloten vid gamla offerrösen från Sirontiden och Siron tros vara detsamma som guden Krig inom Raunatron.

Låt gudarna avgöra

De raunatroende kragg har ett alldeles speciellt sätt att lösa tvister på, men även de sironska kragg och eyren har snarlika tillvägagångssätt.

När det råder en meningsskiljaktighet av något slag mellan en stammedlem och någon annan, stamfrände eller inte, kan ihanan eller pajonen besluta om att konflikten ska avgöras med hjälp av gudarna, vilket i praktiken betyder att de två kombattanterna möts i envig på liv och död. Att inte vilja ställa upp på en envig är något högst otänkbart; det är en skam och släpar inte bara ens eget namn i smutsen, utan också ens familj och vänner. Dessutom har man aldrig något att frukta, ifall man inte far med osanning. Endast den som har fel eller har begått ett brott vägrar delta, åtminstone i de andra kraggs ögon. Därför ställer man i stort sett alltid upp, oavsett oddsen.

Stamhövdingen eller om hövdingen är inblandad i enviget – ihanan eller pajonen, ritar upp en cirkel på marken ur vilken de två kämparna inte får sätta så mycket som en fot. Om någon träder utanför cirkeln anses denna person som feg och erkänner att den andra har rätt. Det är ibland möjligt att låta någon annan slåss i sitt eget ställe, men detta måste då godkännas av stammens präst.

Innan striden börjar är det brukligt att hövdingen håller ett slags väldigt kort ceremoniellt tal: ”I denna cirkel skall sanning och lögn avslöjas. Ingen skall ifrågasätta gudarnas dom!”

När hövdingen förkunnat de orden, inleds kampen. När kampen så är slut, är en av de båda kämparna död och den andre oftast i bästa fall bara skadad. Hövdingen förkunnar då: ”Gudarna har avgjort sanningen.” Självklart accepterar de andra segrarens sanning, vilket ibland har medfört att de mest underliga påståenden tagits för fakta.

ROLLPERSONEN

Att spela en person av kraggfolket kan vara en mycket intressant upplevelse. Det kräver dock att man försöker leva sig in i deras kultur och seder. Sedan bör man tänka på att olika stammar skiljer sig rätt så mycket åt och att man bör välja den stam som man tycker passar en bäst – samt fungerar bra tillsammans med spelgruppen.

Att spela kraggfolk

Kraggfolkets kultur är relativt lik kulturen hos de flesta folkslag, i synnerhet hos de raunatroende, men de skiljer sig på några punkter. Dessa har med deras samhällsskick att göra. Hos Sirons folk är jämställdhet mellan könen en självklar del av livet och de kan inte förstå varför människornas samhälle är så ojämlikt. De anser att kvinnorna måste sluta bli kuvade och ställa sig upp och kämpa för sina egna rättigheter.

När man spelar kraggfolk bör man komma ihåg att även om de inte är lika bildade som vanarer så är de absolut inte dumma. De är en högtstående kultur som har överlevt årtusenden av krig och konflikter i den nordliga vildmarken. Kunskapen ligger inte i matematik, filosofi eller historia utan är mer knuten till naturen. De har kännedom om vädret och naturens nycker, vad man finner sina villebråd och hur man överlever i de kargaste klimat. Kraggfolket skall spelas med värdighet och stolthet, inte: ”Grokk har yxa, Grokk döda, Grokk arg”. Om man vill spela en sådan barbar har man förvisso en god förklaring till varför han blivit förskjuten från stammen eftersom de inte vill ha en sådan idiot där, men en sådan individ kan knappast ha överlevt sina ungdomsår. Anledningen till att många barbarer blir hjärnlösa mordmaskiner är att spelaren endast vill skapa en krigare med bra fysiska attribut för att bli så bra på att döda som möjligt. Att sätta sig in i kraggfolkets kultur, historia och religion känns då endast som ett jobbigt tvång. Den spelare som inte orkar engagera sig och spela sin barbarkaraktär vettigt och med band till dess kultur bör inte tillåtas att spela en av kraggfolket.

Annars fungerar vanligen en av kraggfolket bra i en spelgrupp. De har inga direkta konflikter med något särskilt folkslag och kan mycket väl ha begett sig från Kraggbergen för att se världen (om äventyret inte tar plats på deras område, vill säga). De är däremot mycket misstänksamma mot magi och magiker och det kan ta ett tag innan de vågar sätta sin tillit till en person som brukar magi.

Världsbild

Kraggbergen och Eyrenskogarna är världens mitt. I söder finns ett människorike vid namn Drunok där småfolket bor. Dessa lever instängda i byar och städer med höga murar av sten. De fruktar en stor och farlig fiende i väster. Sydöst om Kraggbergen ligger ett ensligt högland där trollkungen Oddhoder härskar. Här sker många underliga ting och magi sägs vara mycket vanligt. På de väldiga slätterna som omger de nordliga delarna av Kraggbergen och Eyrenskogarna lever det raunländska ryttarfolket. De är modiga och farliga kämpar och det sägs att vissa av dem har spenderat så mycket tid på hästryggen att de vuxit samman med sina riddjur. De använder bågar i strid med stor skicklighet. Dock är de oförmögna att kämpa i skog och berg. Det berättas också att vissa av dem rider på drakormar. I väster finns en stor och mörk skog där de döda sägs vandra och magin viskar mellan stammarna. På himlavalvet leker den eviga vinden, och i underjorden vid världens fundament sitter Siron på sin tron av basalt.

Vanliga yrken

Kraggfolket ägnar sig vanligen åt yrken som är nära knutna till naturen. Det enda egentliga kunskapsyrket är Schamanen då denne fungerar som vis man och präst. Bland kraggfolket finns det inga magikunniga då magi ses på med stor misstänksamhet. Nedan följer en lista på de vanligaste yrkena bland kraggfolket.

Barbarkrigare, Bonde, Boskapsdrivare, Boskapsskötare, Fiskare, Fredlös, Gladiator, Hantverkare, Helare, Härjare, Jägare, Legoknekt, Nomadjägare, Prisjägare, Schaman, Skogshuggare, Stigfinnare, Stråtrövare, Vägvisare.

Namnförslag

Vanligt är att kragg har ett efternamn som beskriver vad de är bra på eller vad de har som yrke, exempelvis Dimek Vidavandrad i södern eller Amar Vindröje.

Manliga: Adham, Amar, Aros, Basag, Bars, Canak, Demek, Errok, Fjal, Gharre, Khraz, Krole, Manner, Nanko, Njalar, Oog, Rese, Siegber, Stur, Thag, Thorbak, Thyr, Zoran.

Kvinnliga: Ara, Aya, Cena, Ciubine, Demira, Ekla, Enni, Fura, Ha, Hera, Isa-Onega, Jenja, Kera, Nynno, Sanna, Skugla, Tabara, Tekla, Tita, Tiriten, Xekin, Xera, Yneli, Yennica.

Speciella egenskaper

Kraggfolket är mycket fysiskt starka och får välja att ett av deras bakgrundsslag automatiskt hamnar på tabellen för 'Fysiska egenskaper' (R1-36).

Föremål & Särskild utrustning

Kraggfolket har vanligen enkla men praktiska föremål som underlättar vistelsen i vildmarken. De har rid– och packdjur endast om de vet att de skall vistas i terräng som tillåter dessa att ta sig fram. Annars bär de med sig så lite som möjligt, för att kunna resa snabbt. De jagar under resan för att få föda.

Vapen

”Tag med svärdet på din resa” är för en kragg en uppmaning om att inte bara gå förberedd på alla faror, utan även att aldrig överge kraggs sätt att leva. Dessa vapen, i synnerhet kraggsvärdet, är högstatusvapen och finns långtifrån hos alla av kraggfolket. Bredyxor, Stridsyxor, Storhammare och Jaktspjut är alla vanliga vapen. Slagsvärdet (vilket kragg ser som ett

enhandsvapen) är även en populär variant för de som har det bättre ställt. På senare tid har Siegbers klinga (en yxa som är gjord av en Jargbila) blivit allt populärare i Rjaltastammen. Bågar och kastspjut används vid jakt då de flesta av kraggfolket ser det som fegt och svagt att nedgöra sin fiende på avstånd. För de av kraggfolket som använder enhandsvapen är den stora rundskölden populär att försvara sig med.

Kraggsvärd: Kraggsvärdet är det största och längsta av alla kända svärd. Det är ett tungt, rakt och tveeggat svärd som ofta har små spetsar längs med klingan. Parerstången är stor och kraftig och hjaltet är stort och greppvänligt. Svärdets utförande kan se ut på många olika sätt. Allt från ornamenterade drakhuvuden och symboler till enklare och mer stilrena konstruktioner – allt beroende på dess tillverkare. Kraggsvärden är ofta arvegods och vandrar genom generationerna. De alla första kraggsvärden skänktes enligt legenderna till kraggfolket av guden Siron. Av dessa mäktiga runbeklädda svärd återstår endast ett fåtal.

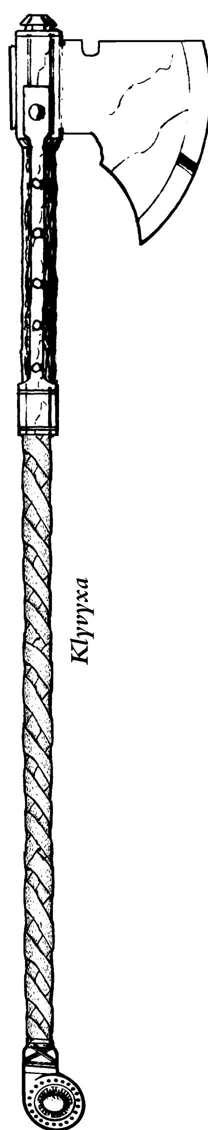
Eyrenklyvare: Vapnet är i grund och botten en lätt hillebard som är mycket lättmanövrerad. Eggen på klyvaren är tillverkat av ett speciellt höglegerat stål som tillverkas av järnmalm med mycket hög kvalitet.

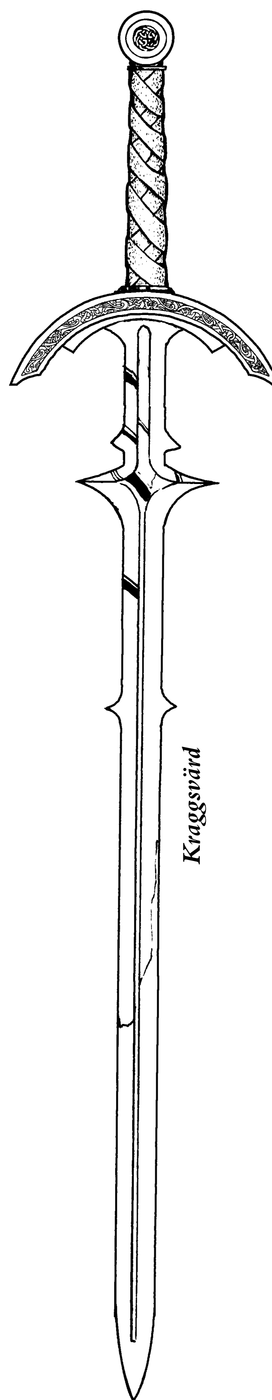
Siegbers klinga: Siegbers klinga är konstruerad utefter den yxa som Siegber av Rjalta bar med sig från sin fångenskap i Jargien. Det är ett enkelt vapen som består av ett grovt tillverkat yxskaft och klingan från en jargbila.

Klyvyxa: En cirka 150 centimeter lång yxa som börjar bli allt vanligare bland de raunatroende kraggfolket. Yxan är mycket framtung men en kämpe som lär sig hantera den rätt har ett mycket farligt vapen i sina händer.

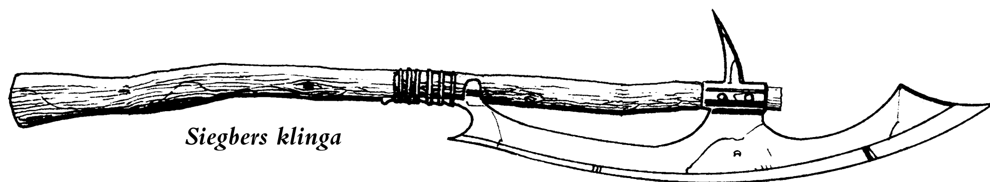
Rustning

Den vanligaste typen av rustning är olika typer av läder. Vanligen härdat eller nitat. Hos de rika hövdingarna förekommer det dock ibland lamellpansar av olika slag och på senaste tid har ringbrynjor börjat dyka upp hos de raunatroende kraggfolket. Eyrenstammen vargens folk är kända för att de är skickliga smeder. Det är inte ovanligt att de konstruerar lättare plåtpansar vanligen vackert dekorerade med flätmönster. Detta har gett vargens folk en viktig handelsvara och de vaktar väl sina smideshemligheter.







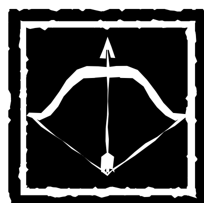


Vapen	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Kraggsvärd	H+Ob5T6	K+Ob1T6+2	S+Ob1T6	16	2H	13	4/2	190cm	4,8kg	(24 mark)
Eyrenklyvare	H+Ob3T6	K+Ob1T6	S+Ob2T6	9	2H	10	5/3	235cm	2,7kg	(2 mark)
Siegbers klinga	H+Ob3T6	K+Ob1T6	S+Ob1T6+3	9	2H	12	3/2	130cm	2,8 kg	(2 mark)
Klyvyxa	H+Ob4T6+1	K+Ob2T6+1	–	15	2H	10	4/1	150cm	3,9 kg	(4 mark)

Tabell BM-5: Särskilda vapen unika för kraggfolkets samhälle.

KAPITEL SEX

RAUNER



Uriangkathai synade honom noga. ”Så”, sade han, ”du vill att vi ska angripa Caserion?” Vrimzikiel såg sig nervöst omkring där han och hans adjuntant Atzak satt på knä framför Den eviga vindens rkhagan, omgivna av dryga dussinet krigare. Han hade inte väntat sig att Uriangkathai skulle genomskåda hans avsikter så fort.

”Nej, vad jag säger är att det ligger i bådas vårt intresse att…övertala Caserion till för oss förmånliga handelsavtal”.

”För era varor har jag inget bruk”, svarade den åldrade khaganen utan att ändra ansiktsuttryck det minsta. Mellan varje mening han yttrade åt han en bit torkat kött ur en skål. Det hela gjorde Vrimzikiel tämligen illa till mods.

”Nej, men silver?”, fortsatte han. ”Ni rauner har massvis av varor som cirefalierna skulle betala bra för, fråga bara era grannstammar i söder”.

”Så, till sist, när jag då fått smak för Caserions skatter, hoppas du att jag ska tröttna på handel och diplomati, och hjälpa dig att krossa landet?”.

”Nej, det är inte vad jag menar”, ljög Vrimzikiel. ”Men vi skulle båda ha mycket att vinna på ett samarbete. Jag har många hårdföra män under mig, och…”

Uriangkathai gjorde en gest till en krigare till vänster om dem som genast drog sitt svärd och begravde det i Atzaks bröstkorg. Blodet rann ut över mattorna då han föll ihop död.

”Lämna stäppen”, sade khaganen med kyla i rösten. ”För dig finns här ingenting att hämta”.

Vrimzikiel rös och tog sig skyndsamt ut ur tältet och bort från Den eviga vindens land.

RAUNLÄNNINGARNA

Enligt Cirefaliska rasbiologer är raunlänningarna en av människornas fem urstammar, som pressades norrut och österut då zhanerna drevs västerut av vanarernas expansion. Raunerna slog sig ned på nordens karga stäpper, där de kom att leva alltsedan dess, och oräkneliga gånger hemsöka den civiliserade världen som plundrare, härjare och erövrare. Ryktet om de vildsinta krigarna från stäppen har nått Mundanas mest avlägsna hörn.

Det raunländska folket

Raunerna skiljer sig från vanarerna dels genom att deras mörka ögon har ett hudveck som ger dem en karaktäristisk mandelform, dels genom en tätare kroppsbehåring, och genom att generellt sett vara grövre byggda. De flesta rauner har fint, rakt och mörkt hår, oftast långt och välvårdat, då både män och kvinnor sparar håret och är mycket noga med dess utseende. Andra hårfärger förekommer, men är ovanliga och inte alltid uppskattade, då man associerar dem med trälarnas utseenden. Undantaget från detta är det nästan blåsvarta hår som ett fåtal rauner har som ses som ett stort skönhetstecken. Raunernas kindben är höga och markerade, deras panna slät, och läpparna antingen tunna eller tämligen fylliga. Deras kvinnor har rykte om sig att vara mycket vackra.

Rauner klär sig i enkla och funktionella kläder, ofta av skinn och päls. De bär klacklösa stövlar i skinn, vanligen upp till knäna eller halva låret. Långa rockar är mer populära än mantlar då dessa inte är i vägen lika mycket då man rider i hög hastighet eller i stark blåst. I övrigt består dräkten vanligen av en lång dubbeltunika, pösiga byxor och en läderväst. De kjolar som förekommer bland kvinnorna ligger omlott för att underlätta ritt, och man bär i regel byxor under. Överlag är skillnaderna i kläder mellan manliga och kvinnliga rauner ganska små, men kvinnors kläder är överlag mer dekorerade med smycken och broderier. Förmögna raunländska män klär sig gärna i väldigt fina tyger, men begränsar utsmyckningarna till klädernas sömmar. Två huvudbonader är mycket karaktäristiska för raunerna. Den ena, Uljak, är en hög, närmast konisk skinnmössa med tillplattad topp, ofta med rika broderier, och får endast bäras av krigare. Något mer varmare är en rund, tovig mössa i ylle eller päls med uppvikta, något utstickande öronskydd som kallas Dovjak. I krig har den ofta metalldetaljer som erbjuder ett visst skydd mot hugg och slag.

Raunernas mentalitet

Raunlänningarna är ett stolt krigarfolk som lever uppe i norr på de stora slätterna. De har en historia som sträcker sig långt, långt tillbaka i tiden och de har flera gånger erövrat stora delar av det som nu är civiliserade Mundana. De ser på förakt på de flesta andra folk och menar på att de själva är skapelsens krona, att det är dem som skall testa världen och rensa ut de svaga. Livet ses som en kamp där man hela tiden måste kämpa för att överleva, kämpa för att hålla sig stark, kämpa för att bringa ära till sin klan och hord. Religionen spelar även den en stor roll även om gudarna är nyckfulla och ibland opålitliga.



GEOGRAFI

Stora, vida och öde Det är tre ord som mer än några andra beskriver de stora slätterna i norr. Slätterna är karga, ofta kuperade och i stort sett bara bevuxna av gräs, blommor och lavar. Klimatet bjuder på korta men soliga somrar med hårda, svalkande vindar. Många vintrar är däremot synnerligen kalla och envisa.

Utbredning

Raunerna lever på de väldiga gräsklädda slätterna i norr. Gräset kan ofta växa sig knähögt. I somliga områden, särskilt vid bergskedjorna, finns djupa, steniga dalgångar och ödsliga klippformationer. Här och där finns små klara sjöar och bäckar som flyter genom det gröngrå landskapet likt blodådror. Kring vattendragen, särskilt längre norrut, förekommer björkdungar och rikligt med myr- eller träskmark, och kring Ringbergen finns en del blandskog. Enstaka barrträd reser sig på sina håll vilset över slätterna, men har oftast ett aningen ynkligt utseende med magra stammar och spretiga, glesa grenar. Förutom det överallt förekommande gräset finns strävande buskar med små välsmakande bär som lämpar sig väl för tillredning av starkare drycker vilka uppskattas mycket av raunerna.

Längst i norr begränsas slätterna av stora ismassor med kyligare klimat och enorma glaciärer där veddo lever. I söder utgörs gränsen av bergskedjorna som reser sig norr om Tokon och Colonan, den vittrade Thalaskamuren, som en gång restes för att hålla raunlänningarna borta, och det ikamriska bergmassivet. Västerut bryts stäpperna upp av Ringbergen och Kraggbergen och bördigare slättområden, men raunländska horder finns så långt västerut som vid Adarl och Krolimbergens östra utlöpare.

Det finns stora hjordar med hästar, vildsvin och hornbeprydda klövdjur på slätterna och dessutom gott om småvilt som hare, räv och grävling, i synnerhet vid de mer snåriga och buskiga områdena. Kring sjöarna finns ofta ett rikt fågelliv. Viltet jagas flitigt av de raunländska jägarna. Överskottet av pälsar och fågeldun används ofta vid handel mellan horderna och med sydländska köpmän.

Rovdjur som björn och varg förekommer naturligtvis också, men dessa är mer sparsamt sedda i de östra delarna. Vargarna är väldigt vanliga närmast Krolimbergen. Slätterna hemsöks också av de oerhört fruktade och eldsprutande pantherorna, vilka är farliga rovdjur som jagar i flock. Vanliga byten för dessa är vilda horndrakar och heavédrakar. Pantherorna anfaller också ibland människoläger, vilket brukar få minst sagt förödande konsekvenser.

Bosättningar

Då raunfolket under årtusenden har funnits på slätterna och stundtals byggt mäktiga riken finns det gott om lämningar efter dem. Likaså finns otaliga ruiner av de fort som det coloniska imperiet upprättade på slätterna för att kunna nedkämpa raunerna. Lejonparten av raunerna, som är boskapsdrivande nomader, har stora tält som bostäder. Tälten är oftast runda med tillplattade toppar och rökhål i taket, och består av en stomme av trä som täcks med yllefiltar och djurhudar. Beroende på klimatet så varierar lagret med filtar och hudar, men det surras alltid fast ordentligt för att uthärda stäppens karga vindar. De raunländska husen består av trästommar som täcks med bundet flätat gräs och därefter jord. På dessa växer sedan gräs vilket gör att byggnaderna smälter in väl i landskapet. I de större bosättningarna har det blivit vanligt med timrade långhus men dessa används nästan uteslutande till möteshallar, marknadsplatser eller liknande.

Harandran: Denna bosättning ligger på de sydliga slätterna strax söder om Nevasdovsjön. Här försöker cirefalierna att upprätta en permanent utpost och ett brohuvud för vidare kolonisation av raunernas land. Folket från Kärlekens hord hjälper dem så gott de kan och cirefalierna håller just nu på att bygga ett mäktigt stenfort i bosättningens mitt. Bosättningen har omkring 2.300 invånare varav 400 Cirefalier.

Besharblik: Besharblik är byggt i ruinerna av en colonisk stad som uppfördes vid Besharfloden nordväst om Nevasdovsjön för länge, länge sedan. Mestadels är det en handelsplats och en mötesplats. Den bofasta befolkningen är blott ett tusental, men väl befästa bakom upprustade stenmurar.

Ikankor: Under sensommaren så upprättas en bosättning vid sjön Kyzul mitt ute på slätten. Här samlas många horder och slår upp sina tält för att byteshandla. Det är även en tid då det förekommer rikliga festligheter i området och många avtal sluts. Likaså förorättas det rikligt med giftermål och offer. Platsen är även känd för att flera ryttar- och bågskyttetävlingar tar plats här under denna tid. Handelsplatsen har knappt några permanenta invånare, men på sensommaren kan befolkningen tillfälligt uppgå i enorma antal – åtminstone 30.000.

Karoran: Mitt inne i tallheden som ligger vid den västra ringbergssjön (Vankordov) finns huvudbosättningen för horden De vanställda. Även om stora delar av horden driver boskap så är det här man samlas under de kalla vintrarna. Det finns endast ett



fåtal hus, bland annat en stor dryckeshall, men under senhöst och vinter är hundratals tält uppslagna runt området. I de järnrika kullarna runt bosättningen bryts malm som antingen smids till redskap och vapen eller gjuts till tackor som används som handelsvara. Bosättningen har som mest omkring 8.000 invånare.

Kirokari: I de allra nordligaste delarna av slätterna finns ett enklare träfort som Frostens hord låtit bygga. Denna plats ses helig utav schamanerna då fortet är beläget på rokekullen där guden Is sägs ha haft sin hemvist. Det är nära veddofolkets gränser och ett flertal stridigheter har skett. Raunlänningarna brukar då och då ge sig in på veddofolkets område och ta folket som trälar och veddofolket slår tillbaka genom att stjäla boskap och dräpa deras riddjur. Skogen som ligger invid Kirokari har nästan blivit helt avverkad då mycket ved går åt till att värma upp hallarna i träfortet och raunlänningarna fruktar en mycket kall vinter. På sistone har Gamad den Gamle, Frosthordens khagan, skickat fler krigare till platsen, och invånarantalet har vuxit till över 2.000.

Noaran: Ute på de västra slätterna nära Adarlberget finns det ett område som är bördigare än alla andra. Här växer sig gräset högt och grönt. Det finns gott om medicinalväxter och vattnet i källorna är friskt och mättande. Hästtämjarnas hord, som annars är strikt nomadiserande, har här en liten bosättning. Det är ett fåtal hus byggda på och i kullar och folket ägnar sig uteslutande åt boskapskötsel. En gammal myt gör gällande att Hästtämjarna grundade platsen för att skydda en uråldrig konungagrav, men denna har aldrig påträffats.

Sodoran: Mitt ute på slätterna reser sig ett väldigt mörkgrått berg ur det kuperade landskapet. Det är mycket brant, täckt med grå lavar och vassa stenar och så vitt man vet har ingen lyckats bestiga det. Nedanför berget breder sig roströda myrmarker ut sig och i närheten av dessa finns bosättningen Sodoran. Det finns gott om nyttoväxter i området och där marken inte är alltför sank är den odlingsbar. Dessutom dikas det upp järnmalm från myrarna vilket förser bosättningen med en viktigt handelsvara. Bosättningens byggnader består att ett flertal långa hallar uppe på kullarna. Vindens hord som styr över området har det under noga uppsikt, de har inget emot främlingar så länge som dessa beter sig väl. I Sodoran finns det gott om trälar och det pågår ofta en stor byteshandel i denna vara när andra horder kommer förbi. Bosättningen har upp mot 5.500 invånare på vintrarna, men betydligt färre på sommarhalvåret.

Tarandran: Vid den södra av ringbergssjöarna (Nevasdov) ligger denna bosättning som är huvudfäste för Kärlekens hord. Husen ligger utspridda över ett stort område men huvuddelen är centrerade runt det stora stentempel som ligger invid stranden. Templet är mycket gammalt och helgat åt de sex gudarna, med sex ingångar och en stor sal i mitten. Taket hålls uppe av sex pelare huggna ur enorma furor. Tempelstaden ses som en mycket helig plats och det är inte ovanligt att starkt troende rauner söker sig långväga för att förrätta böner i templet. I bosättningen ägnar man sig till viss del av jordbruk men även fiske är mycket vanligt och torkad samt jäst fisk är en stor och viktig exportvara. Bosättningen har ingen palissad eller liknande men det finns ett flertal vakttorn av trä utplacerade och man blåser i oxhorn då besökare närmar sig.

Intressanta platser

Andarnas dal: Någonstans på slätterna ligger Andarnas dal, ett område med märklig vegetation och nästan inget djurliv alls. Växtligheten är fuktig och nästan sjuklig och marken är till stora delar täckt av gungfly och mossar. Nattetid kan märkliga ljussken synas i trakten. Raunlänningarna påstår att det är andarna som vaknar och rastlöst vandrar omkring i jakt på lindring för de synder de begick som levande.

Bergsfästet: I en utlöpare av de nordliga delarna av ikamriska bergsmassivet ligger ett fäste i berget. Väldiga portar, som nästan alltid är stängda, vaktar en smal ravinväg som löper genom bergspass in till Thalamurs hjärta. Utanför fästet har thalaskerna upprättat en mindre by dit raunfolket (vanligen ranahorden) kommer för att handla. Mot spannmål, tyger, smidesvaror och lyxprodukter byter raunlänningarna bort boskap, hästar, skinn och fällar, samt allehanda krigsbyten och hantverksföremål.

Blodgraven: Bland spetsiga grå klippor, fjällriskor, snår och lavar finns en djup roströd vattenkälla. Man kan endast ta sig dit genom att vandra efter en mindre stig. Platsen är känd då det sägs att detta är blodet efter guden Eld då denne blev skadad i strid gentemot Himmel, sin broder. Schamanerna brukar meditera i dess närhet och det är även vanligt att man offrar trälar här genom att binda dem till händer och fötter och slänga dem i vattnet. Under somrarna då rikliga offer utförts är det inte ovanligt att nästan hela blodgraven är fylld av uppsvällda lik som flyter på ytan och är omgivna av flugor som lägger ägg i deras kroppar.



Gastarnas tempel: Mellan Ringbergen och det ikamriska bergsmassivets norra del finns en uråldrig tempelruin som är utsmyckad med mänskliga figurer som ser lidande och skrämmande ut. Byggnaden lär enligt berättelserna ha uppförts av den store häxmästaren Jadén khan Khanaga, och varit föremål för ohyggliga ritualer han utövade. Ruinen ligger mitt på slätten och det är vanligt att man slår läger nära den då den är välkänd som en mötesplats. Dock är det få som går in i det gamla templet, som vore det omgivet av en skrämmande, hotfull aura. Inne i det finns en bassäng fylld med illaluktande vatten och ett flertal kranium från människor och monstruösa varelser som är omöjliga att identifiera.

Kagamarken: Ett stort område på de södra delarna av de stora slätterna som är fyllt med snår, förrädiska gölar och hål vilket gör det nästan omöjligt att ta sig fram över, i synnerhet med häst. Det finns mindre stigar genom vildmarken som man kan resa efter om man känner till dem men den förrädiska terrängen tycks förändras så inte ens vana vildmarksmän beger sig in hit om de inte är tvungna.

Kupikarbergen: Bergen ligger på slätterna väster om ringbergen och är klippiga och oländiga. Det finns inte ett enda känt pass genom dem, och det enda säkra sättet att ta sig till den andra sidan är att gå runt. En resa som kan ta mycket tid i anspråk. Bergen är annars kända för att vara hemvist åt vinterbestar, fruktade rovdjur som jagar i flock. I en dalgång i bergskedjan sägs det också finnas en gammal underjordisk utpost från det coloniska imperiets tid.

Mitheraskogen: Den stora Mitheraskogen är högmagisk för kryotropi. Under vinterhalvåret är kylan extremt hård och detta omöjliggör några permanenta bosättningar. Då och då drabbas skogen också av vild magi, vilket innebär ytterligare fara. Vissa säger att skogen är en öppning in till Skugglandet och att de underliga varelser som bor där är tjänare till Älvakonungen. Det finns även vargliknande varelser i utkanten av skogen som raunlänningarna flera gånger har hamnat i stridigheter med.

Monoliten: Innanför Ringbergen finns ett högt, ensamt berg som kallas för Monoliten. Platsen är vansklig att vistas på eftersom den ofta drabbas av magiska urladdningar och många underliga fenomen sker i dess närhet. Raunlänningarna fruktar berget och beger sig helst inte dit ens om de måste. Platsen är sägenomspunnen även utanför raunlänningarnas områden och det sägs leva en drake där. Vissa säger sig ha sett denna snövita best och hört dess vrål från bergets topp. Det finns många sägner hur hela bosättningar blivit nedbrända och nobla krigare dräpta av besten. Den som erövrar monolitberget sägs få nog makt att samla horderna under sig.

Myrmarkerna: Nordöst om Kupikarbergen finns bördigare mark. Där är växtligheten riklig, och på sina håll sträcker milsvida myrmarker ut sig med gungfly och lerhålor. Ett envist rykte gör gällande att det bor älvfolk på de ofta dimmiga myrarna. Att korsa myrmarkerna med riddjur är helt omöjligt, och ensam till fots mycket svårt. Myrmarkerna är synnerligen rika på blodsugande insekter, huggormar och raska ödlor, samt välsmakande himlabär, vilka mognar sent om hösten.

Nevasdov: En enorm insjö norr om Mitheraskogen. Raunlänningarna påstår att det finns väldiga odjur i sjön, och faktum är att det ibland hänt mystiska saker på sjön eller i dess närhet. Märkliga spår längs stränderna tyder på att odjuren åtminstone kortare stunder kan vistas på land, och det sägs också att odjuren gjort lägereldsved av båtar som befunnit sig ute på vattnet sena kvällar och nätter. Märkliga läten, nästan som klagande, sorgsna sånger, kan höras i skymningen från den onaturligt stilla vattenytan.

Tingestenarna: Tre höga monoliter som står på en rad mitt ute på stäppen. Då det är oväder samlas alltid åskmoln runt dem och de tycks dra till sig blixtar. Efter sådana oväder är hela marken elektriskt laddad och man får lätt stötar om man vidrör saker, i synnerhet monoliterna. Monoliterna är en vanlig mötesplats och det är inte ovanligt att giftermål förorättas här.

HISTORIA

FÅ FOLK HAR lämnat så stora avtryck i historien som raunlänningarna. De finns omnämnda i de flesta av Mundanas kulturer, oftast beskrivna som grymma bestar vilka plundrar, skövlar och dödar för egen vinnings skull. Deras egen historia är starkt kryddad med sagor och legender och man hyllar sina förfäder som erövrade stora delar av Mundana och man hoppas att denna tid åter skall komma.

Legender och myter

Enligt den raunländska skapelsemyten så var raunerna det sista folket som skapades. Egentligen var de inte avsedda att skapas över huvud taget, utan var gudarnas reaktion på upptäckten att deras skapelse inte var tålig nog att överleva världens prövningar. Raunerna, och horndrakarna skapades ur brosket respektive benen av ett dödfött föl, vilket Himmel råkade på under en vandring.

Raunlänningarnas egna myter berättar också att de en gång levde i ett rike långt i öster men att de lämnade det för att bege sig ut över världen och stärka den med sin närvaro. De kom först till drakens land där de dräpte drakens folk, och sedan till de dödas rike där de kämpade mot gastar och vålnader. Efter ett möte med ett märkligt jättefolk och stridet mot underliga hästmänniskor kom de till ett land som kallades ”Kharabol”, där de bytte blod med Ulgans barn och levde länge i fred och sämja.

Men de goda tiderna tog slut, då bleka främlingar med mjölk i ådrorna kom från västanviden, och eld regnade från himlen och ödelade Kharabol. Vind, Is och Himmel visade då raunerna till ett nytt, oändligt land, höljt i grönskande prakt under himlen. Många äventyr upplevde de första hjältarna här på dessa slätter då de slogs mot både gudar och drakar. Någonstans där övergår myterna i historia.

Forna tider

Raunlänningarna gjorde entré i historien mycket tidigt. De första skrivna källorna (främst från Colonan och Danarth) berättar om ett ryttarfolk, Tabgac eller Charka, i norr som plundrade och anföll gång på gång.

Även om detta krigiska folk under lång tid härjade mindre byar och satte skräck i omkringliggande områden, så slog Danarth tillbaka dem omkring år 6000 f.D. Tabgac fick erkänna sig besegrade, men deras område utvidgades ändå vid den här tiden då man lade ny mark norr om Ringbergen under sig. Ordet 'raun' har först påträffats i källor från Zargan, som drev tillbaka ett nordligt folk under en furste som kallades Orgod.

För tabgacfolket på andra sidan Kraggbergen, nu allt oftare kallade 'rauner', rådde samtidigt en tid av områdesförluster och erövringar, då de ömsom vann och ömsom förlorade mark. Man stred och segrade över det nybildade riket Maulio, lade stora områden i norr under sig, och den coloniske kejsaren befallde att det skulle byggas en mur i norr för att hålla vildarna borta. Muren, som delvis finns kvar än idag, kallas Thalaskas mur. Men raunerna lät sig inte besegras med detta. På 3040-talet f.D. enades de under sin första storkhagan, Tarbatai, och strömmade söderut i stora horder och slog sig in i Danarth. Detta, av coloniska historieskrivare känt som "Den första stora barbarinvasionen", blev början på raunlänningarnas storhetstid. Långt, långt österut ägde en liknande utveckling rum, då taugast-raunerna efter segdragna konflikter med ett främmande folk på Méaslätten begav sig på en stor folkvandring åt sydöst. De tog sig över havet till det som numera är Ebhron och lyckades där med våld och list erövra stora områden.

Flera hundra år senare besegrade Colonan slutligen det vildsinta krigarfolket från norr, och tvingade därför raunlänningarna till stora eftergifter och områdesförluster.

På 200-talet delades de raunländska områdena i två, en västlig och en östlig del, mycket tack vare Colonans försorg och krigföring. Uppdelningen i Öst- och Västrauner härrör från dessa dagar. Raunlänningarna i de västliga områdena fick svårt att hävda sig den kommande tiden, och genom en brutal krigföring lyckades Colonan kuva dem. Östraunerna ville dock inte låta sig besegras. De inledde våldsamma anfall mot de nordliga coloniska forten, och utvidgade återigen sitt rike. Snart stod man vid Colonans norra gränstrakter, och inledde en tid av plundringståg. Alla coloniska fort i raunländerna blev samtidigt besegrade.

Ännu en tid av erövringar och förluster skulle komma, östraunerna drevs tillbaka på ett håll, men expanderade åt ett annat, medan västraunerna på allvar lyckades göra upp med det coloniska oket. De återtog de sista coloniska stäpprovinserna, men hade då redan anammat stora delar av de ockuperade områdenas kultur och kunskap. När den västrauniske fursten Jarlik khan Drahall lät utropa Raon-riket väster om Colonan och nordost om Nevo 868 e.D. var det i mångt och mycket en fusion av colonisk och raunländsk kultur. Detta blev än mer påtagligt under hans sonson, Lodrick, som påstod sig vara den sanne arvtagaren till Colonans kejsartron, och svor att införliva "de östra provinserna" (det vill säga dåvarande Colonan) i sitt rike.

Västraunerna norr om Raon drabbades på 1100-talet av ett flertal långa vintrar, med hungersnöd och farsoter. Den raunländska döden (se Spelledarens guide sidan 88) dräpte hela horder och panik rådde. Raunlänningarna splittrades och ingen ledare kunde längre styra över de splittrade och illa åtgångna horderna. Från och med nu var raunernas årtusenden av stora erövringar till ända, då ingen khagan lyckades ena dem under sig. Situationen förvärrades av att kejsaren i Raon, som själv var ättling till stora härförare, ständig blandade sig i de rauniska affärerna utan att egentligen bry sig om annat än sitt eget rike.

När cirefalierna landsteg i sydvästra Raon 1192 e.D. och erövrade ett mindre område från de civiliserade västraunerna, tvingades kejsaren överge de västliga delarna av sitt rike för att kunna hålla de aggressiva Colonan och Caserion borta. Allt sedan dess förde riket en tynande tillvaro, men kom att bestå mycket länge till. 2516 e.D. lyckades de expansiva cirefalierna slutligen kuva Raon i sin helhet genom en kombination av pengar, politisk makt och militär kraft. Den siste kejsaren fick sedermera asyl i Consaber.

Ute på stäppen kom striderna om land att fortgå under en lång tid, men utan några större förändringar. Också naturen skulle ställa till med stort förtret i form av torka, översvämningar och sjukdom. En vildsint vit drake gjorde våldsamma utfall mot raunerna och utplånade flera mindre horder. Kaos och splittring rådde, och raunernas storhetstid tycktes långt borta. Men än fanns styrka, och drömmar, i männen på stäppen, och förr eller senare skulle de sydliga folken än en gång få höra hästars hovar dåna och horndrakarnas tjut ljuda från norr.

Sentida historia

Den cirefaliska expansionen i norr har börjat oroa allt fler raunländska horder. Många stöder dock cirefalierna då de tjänar mycket på den rikliga handeln.

För tjugo år sedan så övergav Svärdets hord raunatron över en natt och började dyrka kraggfolkets gud Siron. Detta ledde först till ett inbördeskrig inom horden, vilket de Sirontroende vann, men man lyckades provocera omkringliggande horderna så pass att hårda krig utbröt. Svärdets hord finns dock än idag och har blivit någorlunda accepterade även om de betraktas som konstiga. Många menar på att de dock måste straffas för sitt brott.

Relationen till riket Thalamur har blivit allt bättre. En större handel har börjat ske dem och raunerna emellan. Thalaskierna vägrar dock sälja vapen eller stål till raunlänningarna trots påtryckningar och handelsförslag, och det har sått en del osämja med Östraunernas större fraktioner.

Draken Warrdhurk som lever uppe på monolitberget har setts allt oftare. Då och då sveper han ned och låter sin eld bränna en bosättning, och än oftare äter han av raunernas boskap. Somliga präster mumlar gåtfulla orsaker till hans beteende, medan åtskilliga khaganer anser att man helt enkelt borde dräpa besten. Hur detta skulle gå till återstår förstås att se.

Tideräkning och kalender

Tiden räknas något olika beroende på vart man vänder blicken. Vanligen räknar raunerna tiden i generationer. Ofta markerar man platser i tid och rum genom att ange vem som var härskare och vilket år i hans levnad det var: "På det femtiotredje året i storkhagan Uriangkathais välde över Den eviga vindens hord".

SAMHÄLLE & KULTUR

Raunlänningarna lever i horder som varierar storlek från allt mellan några familjer till flera tusentals individer. Horderna består vanligen av ett flertal klaner som slutit sig samman under en ledare. Vissa stora klaner kan dock utgöra en enda mindre hord. Omvärlden känner nästan endast raunerna som ett krigiskt folk utan att känna till att de har ett väl utvecklat kulturellt samhälle.

Styrelseskick

Varje raunländsk hord leds av en hövding som kallas ”khagan”. Titeln är ärftlig och kan närmast översättas med ”furste” eller rentav ”konung”. Många hövdingaätter är mycket gamla och räknar sitt arv tillbaka till stora förfäder i ärofyllda tider. Khaganer av mindre anmärkningsvärt ursprung kan mycket väl komma att bli väl ansedda för list, mod, visdom eller andra goda egenskaper, men för det mesta är raunerna väldigt traditionalistiskt lagda – det är de av gamla, mäktiga ätter som bemöts bäst och har möjlighet att lägga andra horder under sitt banér.

Alla khaganer är män – kvinnor anses inte ämnade att styra, annat än som religiösa ledare. Som sådana kan de emellertid inneha ganska stor makt. Khaganer utses nämligen inte alltid genom direkt arv, utan vilken son som helst i en klanfamilj kan ges titeln, och arvingen väljs ut genom järtecken som uppträder vid hans födelse eller under hans barndom. Att tolka dessa järtecken är upp till hordens schamaner, och den utsedda hövdingen kan därför lätt hamna i viss tacksamhetsskuld gentemot dem. Å andra sidan händer det också att särskilt mäktiga, eller fruktade, khaganer förmår schamanerna att tolka tecknen på önskvärt sätt.

I somliga yngre horder förekommer det att nästa khagan utses genom prövningar i både list, mod och stridsskicklighet. Återigen är det hordens schamaner som dömer.

Även om khaganen har den världsliga makten så finns den egentliga makten i själva verket ofta hos pajonerna och ihanorna. Dessa är gudarnas språkrör och vet att tyda gudarnas vilja, vilket inte ens hövdingen kan motsätta sig. Till skillnad från en hövding så kan schamanerna utse sina egna efterträdare, som vanligtvis får gå i lära hos dem från antagningsdagen och fram till den dag då deras mästare dör.

Ibland kan många horder och flera khaganer gå samman under en så kallad storkhagan, och bilda en väldig hordallians. Det var i sådana väldiga massor som raunerna förde krig mot de sydliga folken i forna tider, och det var under enväldiga storkhaganer som de lade världen under sig. De senaste seklerna har raunernas splittring omöjliggjort bildandet av nya sammanslutningar. Många rauner drömmer om en ny, verklig storkhagan, som ska ena hela deras folk och leda dem till ny storhet, men de storkhaganer som lever idag har åtminstone inte lyckats…än.

Vardagslivet i en hord är ganska noga könsrollsfördelat, männen ska jaga och kriga medan kvinnorna ska stanna hemma i lägret och ta hand om barnen och de vardagliga bestyren. Även om det förekommer horder med annorlunda samhällsuppbyggnad, så är detta den absolut vanligaste.

Horderna

Här beskrivs ett antal av de största och mest välkända horderna. De flesta av dessa har någon form av fast bosättning som de återvänder till under vinterhalvåret. Det finns dock gott om mindre horder som är helt nomadiserande. Många gånger lyder dessa horder under någon av de större horderna, eller inlemmas med tiden helt och hållet i en av dem.

De vanställda (Ankores): En krigisk och tämligen stor hord som följer de bud som guden Eld givit dem. Krigarna vanställer sina ansikten med glödgade järn och vassa klingor för att komma så nära sin ande som möjligt. Deras ryttare behärskare nästan hela nordvästra området vid Ringbergen, men oroar sig en del för cirefaliernas expansion, och har begett sig på synnerligen driftiga räder långt söderut för att bekämpa dessa och deras allierade. Horden har lärt sig att bryta malm i kullarna nära deras bosättning Karoran. Detta har lett till att de har mycket goda stålvapen samt en värdefull handelsvara, som många andra horder åtrår. Horndrakeryttarna i horden brukar raka eller bränna av håret på sitt huvud.

Eviga vindens hord (Mandak Uzulkars): Raunernas för närvarande största sammanslutning är ”Den eviga vinden”, som leds av den åldrade khagan Uriangkathai. Både hans klan och horden som sådan räknar sitt ursprung tillbaka till den legendariska Orkhon-horden, som förde otaliga krig mot Colonan. Horden består idag av ett flertal klaner på totalt omkring 31.000 individer. De är centrerade norr om Frostryggen på de stora slätterna norr om Tokon och Alarinn. Med sin blotta storlek och militära makt är Den eviga vinden förstås en ansenlig maktfaktor bland raunerna, men den har samtidigt fått ganska dåligt rykte. Uriangkathai anklagas för att vara feg, som ännu inte tågat i strid med de södra människorikena, och hela horden sägs vara högmodiga, dekadenta och betyga gudarna bristande vördnad. Att de flesta medlemmarna är tämligen fattiga klaner gör givetvis sitt till. Horden är känd för sina goda smeder och vackra ylletyger, liksom ett stort antal horndrakar de förfogar över.

Frostens hord (Liakars): Långt uppe i norr, nära den mark där de eviga isarna breder ut sig, lever Frostens hord. De är ett hårt folk, härdat av det ogästvänliga klimat det lever i. Deras hästar är inte lika snabba som hos de södra raunhorderna men de tar igen detta med uthållighet och styrka. Det är även vanligt med horndraksryttare i horden, och de är kända som skickliga uppfödare av dessa djur. Sedan en tid tillbaka ligger de i ständig konflikt med veddofolket och ett flertal mindre stridigheter pågår mellan dem. Varje sommar beger sig stora delar av horden söderut för att handla. De har då med sig pälsar, fällar och ben från väldiga urtidsdjur samt horndrakar och veddoträlar. Folket i horden går ofta klädda i vackert utsmyckade pälsar och under de kalla månaderna är de vanligen

inlindade i tyg och päls så att endast ögonen är synliga. Ett vanligt öknamn på dem är därför ”De påpälsades hord”.

Krigets hord (Karinkars): Krigets hord är en ganska liten men ändock fruktad hord. Deras område ligger nära gränsen till Kamor och de brukar ofta göra räder mot bosättningar där. De ligger även i en så pass allvarlig konflikt med Åskans hord och det talas om ett storskaligt krig – Åskans förre khagan lär enligt somliga ha blivit uppäten av en galen horndrake som Krigets hord underlåtit att avliva. Hordens dåliga rykte kommer sig av att de lägger ner för mycket resurser på krig, allt för få män jagar och deras pajon prisar bara krigets gud, vilket rubbar jämvikten. Trälar är mycket vanliga.

Kärlekens hord (Itenkars): Rik hord som har de några av de bästa betesmarkerna och ett flertal viktiga bosättningar vid den södra kratersjön nevasdov. De har expanderat, om än mycket långsamt på senaste tid och blir allt mer bofasta. Den karga jorden har odlats upp och rikligt fiske har förändrat kosten en hel del. De är kända får sin sång och danstradition (det är männen som dansar till största del) men även för deras vackra kvinnor. På senare tid har De vanställda börjat bli ett allt större problem och det rustas nu upp och det talas om att en stor skara ryttare skall skickas in på De vanställdas område som en straffexpedition. På senaste tid har en allt rikare handel skett med cirefalierna från Caserion och Kärlekens hord inser att ett samarbete med detta folk kan vara gynnande. De har även en mindre handelskontakt med kraggfolket. För båda dessa förbindelser ses de med allt större misstro av mer konservativt lagda rauner.

Reptilens hord (Mankars): Horden lever mellan de sydvästra Ringbergen och Kraggbergen. Framförallt sysslar de med hästuppfödning och handel. De har ett mycket nära samarbete med de raunatroende av kraggfolket och har även tagit kontakt med det sydliga människoriket Drunok. Medlemmarna i Reptilens hord har en vana av att raka av sig sina ögonbryn vilket ger dem ett underligt utseende. Detta eftersom deras gud Man är slättormarnas herre och rakade ögonbryn sägs helga honom. Reptilens hord använder uteslutande hästar och har aldrig försökt tämja horndrakar, då de anser att hästen är det noblaste riddjuret och deras schamaner står nära hästens ande. Att rida på en horndrake ses likaså som en förolämpning gentemot guden Man.

Svärdets hord (Wonikars): Det var inte bara kraggfolket som blev influerade av raunlänningarna när de två kulturerna möttes. Efter en plundringsexpedition i kraggbergen så återkom Svärdets hord och förkastade sin gamla religion. De dyrkar nu guden Siron och handlar med de sirontroende av kraggfolket. Det blev ett flertal stridigheter men horden lyckades försvara sig mot anfallarna och lämnas nu i fred även om de betraktas med stor misstänksamhet. Hordens ledare, Entor, sägs vara galen men samtidigt genial på sitt sätt vilket får hans män att respektera honom – till och med nästan dyrka honom som en gud.

Vargens hord (Ranakars): En stor men egensinnig hord som lever norr om Ikamriska bergsmassivet och söder om kagamarken. Folket är kända som hetsiga krigare och plundrare. De har tidigare gjort upprepade räder in i Thalamur och även anfallit andra omgivande horder. Under ett anfall mot Thalamur förlorade de nästan alla sina horndrakar och de har aldrig lyckats återställa denna förlust. Numera har läget mellan Vargens hord och Thalamur förbättrats avsevärt då en riklig handel tagit form. Istället har de riktat ögonen mot Caserion och har gjort ett flertal räder in på deras territorium.

Vita horden (Liandekars): På de västra raunslätterna, norr om Kupikarbergen, härskar Den vita horden sedan århundraden tillbaka. Med sina isolerade jaktmarker hade fraktionen hade varit tämligen ointressant om det inte vore för att det är den av raunernas horder som har bäst anseende hos de oberoende

Horndrakar

Horndraken, eller Warrkai som den kallas för av raunlänningarna, är en fyrbent och mycket storvuxen pseudodrake som kan bli hela sju till åtta meter lång från nos till svanstipp. De förflyttar sig vanligtvis på alla fyra men kan i strid resa sig upp för att använda sina framben för fasthållande och slitande. Huvudet krönts av ett par väldiga horn som blir allt större eftersom draken åldras. Deras fjäll har ofta en matt färgton och går vanligtvis i färgerna grågrönt eller gråblått.

Det är endast en del av raunhorderna som har lyckats tämja horndrakar. Då horndrakar och hästar är nästan omöjliga att hålla samman (drakarna ser hästarna som mat) så måste horndraksryttarna hålla sig för sig själva eller utgöra särskilda enheter. Det är dock horndrakar som på många sätt blivit förknippat med raunlänningarna då deras våldsamhet och farlighet i strid gjort dem ökända över hela Mundana. Vanligen är det endast de skickligaste krigarna som blir horndraksryttare.

Horndrakar återfinns framförallt i närheten av Ringbergen och Kratersjöarna i närheten av Monolitberget. De används ofta av raunlänningarna som rid- och dragdjur i såväl krig som fred. Med hjälp av horndrakarna har de flertalet gånger anfallit bland annat vad som nuvarande är Thalamur och mycket tack vare sina riddjur utgör de en formidabel styrka. Raunlänningarna ser horndrakarna som en gåva från självaste krigets gud. Mer information om Horndrakar finns i boken *Drakar.*



klanerna och mindre horderna. ”De vita krigarna”, som de kallas, är kända för stort mod, förnämliga vita hästar och stor hängivenhet till gudarna, och om khagan Kotemure och hans förfäder finns mycket gott att berätta. Det florerar en del rykten om att Den vita horden tänker ansluta sig till Den eviga vindens hord, och att Kotemure då kommer underkasta sig den betydligt mindre populäre Uriangkathai. Detta skulle förvisso ge upphov till en enorm maktkoncentration bland raunerna, och en enad krigsmakt så stor att den inte skådats sedan Raonrikets dagar, men det hotar också att skapa rejäl osämja och skada Den vita hordens goda rykte svårt.

Åskans hord (Gamarkars): Åskans hord för en helt nomadiserande tillvaro kring Kupikarbergen på de västra slätterna. De är ganska omtyckta bland andra raunlänningar, och anses ofta som visa och diplomatiska. Deras förfäder sägs ha varit de första som tämjde horndrakar. Också Åskans hord drar givetvis ut i krig, men brukar dock vara försiktigare och betydligt mer strategiska än många andra. Just nu har de dock ett stort problem med krigets hord som har börjat mobilisera mot dem, och försöker uppbåda stöd från Vita horden.

Försörjning

Raunlänningarna försörjer sig till största del på boskapsskötsel. Odling är endast vanligt i större mängd nära kratersjöarna. De livnär sig också på jakt och samling. Det är oftast trälar som får samla bär, ätbara rötter och liknande från de väldiga slätterna. Fiske är på sina håll relativt vanligt.

Allmän livsåskådning

Vissa horder håller sig med trälar, vilka oftast utgörs av krigsfångar eller förbrytare som hamnat i onåd hos khaganen eller den religiösa ledaren. Dessa trälar är de lägst stående personerna och tillåts ibland inte ens ha ett egennamn. Därtill är det inte ovanligt att de berövas talets gåva, för att bli precis som djuren. Detta går till så att man helt enkelt skär tungan av dem. Trälar som sköter sig kan med tur bli upptagna som fullvärdiga medlemmar i horden.

Många raunlänningar skär sig ofta i armarna för att visa när de gjort något ärofullt och modigt. Det är likaså vanligt att märka yxskaften med hack för det antal motståndare man dödat.

Om en kvinna vill bli krigare så måste hon klara av krigarriten samt utmana en kämpe i envig och vinna. Det ses dock som något skamfult att kvinnan inte vill vara kvar i den roll som gudarna gett henne men om hon klarar alla proven så blir hon krigare och räknas inte längre som kvinna. Om hon skulle misslyckas blir hon antingen förvisad eller degraderad till träl – aldrig mer får hon försöka bli krigare då detta skulle kunna förarga gudarna.

Kultur

Rauner har en stark berättartradition liksom hos de flesta folk där skriftspråk saknas eller är mycket ovanligt. Raunlännigarna dansar ofta vid festtillfällen, dansen är dock en manlig syssla och kvinnorna får klappa takten, spela på instrument samt sjunga med. Alla raunlänningar är mycket stolta över sitt förflutna och kan troligen namnen på sina förfäder långt tillbaka i tiden.

Kentaurer

Ute på slätterna finns det skändliga varelser som är en blandning mellan människa och häst. Enligt schamanerna är det män och kvinnor som blivit förbannade av gudarna då de valt att rida istället för att dyrka dem. Som straff slog gudarna samman ryttarna med sina hästar. Det är ytterst få som någonsin sett en Kentaur och när de väl gör det så försöker de vanligen döda denne. Det sägs dock att i gamla tider fanns det mer av dessa varelser men under ett våldsamt krig så lyckades raunlänningarna med gudarnas hjälp döda dem.

Myter

Älvornas rike: Älvorna som sägs gömma sig i dimslöjorna och bebo myrmarkerna kan ibland låta vilsna vandrare få tillträde till deras eget rike. Detta kan endast ske då det är fullmåne, eftersom porten mellan älvornas värld och Mundana då är öppen. För att komma dit, kan man antingen leta efter porten själv, och det är detta som kallas dimvandringen; då man famlar blint i dimslöjorna. Få är de som sägs lyckas.

Mycket lättare är det om älvorna förbarmar sig över vandraren, och vägleder honom in i älvlandet. I älvornas rike blir den hungrande mätt och den frusne varm, och dessutom kan man när man lämnar det komma till den plats man själv väljer, bara man har varit där förut. Det finns dock de som menar att det inte finns något land som älvornas rike, och att den enda plats man kommer till om man förirrar sig i dimmorna är skugglandet.

Vargkvinnan: Det levde en gång en mycket vacker kvinna, som inte ville finna sig i att avla en hel skock med ungar åt sin man, varför hon vägrade ligga med honom. Mannen blev först ledsen, sedan arg, och till sist våldsam. När hon fortfarande vägrade, blev mannen så vredgad, att han slog henne och tog henne med våld.

Nästa morgon var mannen död, och kvinnan borta. Hon hade mördat sin man och flytt från sin hord. Under en lång tid levde hon på flykt i vildmarken, jagad av fem utsända krigare som skulle straffa henne genom att ta hennes liv. Men hon gäckade dem, och nio månvarv senare födde hon en dotter. Kvinnan dog vid födseln, men det lilla barnet togs om hand av vargarna, och växte upp som ett mellanting mellan människa och varg.

Kanske beror det på hennes moders stora vrede mot sin man, kanske beror det på vargarnas inflytande, men vargkvinnan är farlig och har mer än en gång dräpt ensamma män ute på jakt. Flera gånger har man gett sig av för att söka fånga och döda henne, men hon gäckar dem alltid. Det sägs också att hon har fått förmågan att skifta hamn till vargkropp.

Mat

De raunländska slätterna har ett ogästvänligt klimat stora delar av året. Speciellt på vintern är den första prioriteringen att överleva. Maträtterna tenderar därför att vara ganska intetsägande under dessa perioder. De huvudsakliga ingredienserna i raunländsk mat är kött och mjölkprodukter, som faller sig naturligt av raunlänningarnas nomadiska liv och boskapshållning. Odling är inte speciellt vanlig. De vanligaste köttsorterna är får och ko, men både ren-, jak- och hästkött förekommer. Mjölk får man från får, getter, kor, jakar och hästar. Från fåglar tas både kött och ägg, och en del intressanta drycker bryggs på de bär som återfinns här och var på stäppen. Sjöarna och floderna gör fisk till en ofta närvarande del i kosthållningen, men det är ovanligare på det östliga slättlandet, där vattendragen stundtals kan vara farligt få.

Bodog: Ungefär som khorkhog, fast man slaktar ett helt får och styckar köttet och bryter isär benen. Man syr ihop skinnet och fyller det med köttet, benen och de heta stenarna. Det fyllda skinnet placeras ovanför en öppen eld i flera timmar. Rätten bör ätas medan den fortfarande är varm, annars blir det lätt kladdigt och flottigt.

Buz: Lever, njure, hjärta och annan inälvsmat hackas och blandas med lök, peppar, salt, ingefära och vitlök. Köttblandningen placeras i små degknyten som kokas i ett kärl ovan öppen eld. Knytena är klara när de flyter upp till ytan.

Khar shol: En mycket vanlig soppträtt som består av kött som kokats i vatten och blod. Kryddas med vilda örter och lök.

Khorkhog: Kötträtt som tillagas i ett lerkärl. Man varvar flera lager av köttbitar, salt och örter med lager av mycket heta stenar. Lerkärlet placeras i en eld ungefär en timme.

Lushur: Hackat kött kryddas med strimlad kål, vitlök, peppar, salt och ingefära. Blandningen placeras i degknyten som friteras i kokande olja. Serveras med skivad lök och riktligt med zaghur.

Tsai: Ett sorts grönt te som dricks till nästan alla maträtter. Det har en kraftig smak och serveras med getmjölk och en nypa salt. Växten som bladen skördas från växer i raunernas västra områden.

Zaghur: Får- eller getmjölk som jästs med speciell bakteriekultur. Ungefär som vanlig yoghurt, men syrligare.

Tabun

Då raunlänningarna är ett folk där de starkes rätt på många sätt styr så finns det få tabun som inte kan brytas. Enligt traditionen får man dock aldrig gå in oinbjuden i en pajons eller ihanas tält. En troende måste dessutom utföra offer till gudarna vid fyra gånger per år.

Högtider

Utöver skapelsemyten är det enda som levande finns kvar av raunernas urtro fem stycken stora festligheter spridda över året.

Först och främst vintersolståndet, den första dagen på det nya året, under vilket firas att världen ännu finns och att ännu en gudavredestid är genomlevd. Detta är en glädjerik fest, och den gamla religionens heligaste dag.

Den åttonde oktober infaller den näst heligaste dagen: Slaktarblotet, vilken inleder gudavredestiden då gudarna straffar människorna med snö, sträng kyla, sjukdom, regn och mer alvaktivitet. Dessutom så dör ofta många barn som föds under denna tid av någon anledning.

Sommarsolståndet inträffar den 1 juli och det är traditionellt den natt då bröllop hålls tillsammans med stora festligheter och dryckesslag.

De övriga två är sorgehögtider, en i maj då man offrar delar av de (ofta sinande) matförråden till jaktgudinnan och Den flyende guden, och en i november då man ber fader Himmel om att skona de som överlevt så långt.

Firandet av dessa högtider är enorma tillställningar för raunerna, och då inte som familjehögtider: tvärt om, det som festerna kännetecknas av (och anledningen till att alla fientligheter enligt lag är förbjudna under) är den rikliga handel som sker mellan horderna.

Riter

Födsel: När barnet föds så siar hordens pajon eller ihana över det. Denne försöker tolka eventuella järtecken och är även den person som skänker barnet dess namn.

Vuxenriten: En kvinna räknas som vuxen efter det att hon fått sin första månatliga blödning. Redan innan dess så tvingas hon syssla med de vuxnas arbetssysslor men efter det att blödningen inträffat ses hon mogen att bli bortgift. En man måste klara av ett ryttarprov samt visa sin duglighet i jakt, bågskytte och hantverk. Efter det räknas han som vuxen.

Giftermål: Giftermål sker aldrig inom klanerna. Om hela horden består av en enda klan så gifter man sig med personer i en annan hord. Kvinnan är alltid den som flyttar för att leva med mannen. En man har rätten att ha flera hustrur men han måste kunna försörja dem. Då han valt sin brud måste dennes familj betala mannen hemgift. Själva giftermålet sker vanligen vid sommarsolståndet. En viktig del i ceremonin är att pajonen eller ihanan bränner blommor (eller andra växter) i en eld och därefter blåser röken på brudparet för att göra dem fertila. Kvinnan brukar vanligen ha blommor i håret och bädden för älskogen brukar under bröllopsnatten vara täckt med blommor. Allt för att paret skall bli fruktsamma och få en stark avkomma.

Krigarriten: För att bli erkänd som krigare måste man genomföra en särskild prövning som är lik vuxenriten. Krigaryrket är vanligen endast till för män men kvinnor har rätt att göra denna prövning. Den innehåller fyra moment. Först måste personen överleva ensam på slätten i en veckas tid. Därefter sker ett ryttarprov följt av test på personens skicklighet i bågskytte. En duell till första blodsdroppen gentemot en annan klanmedlem slutför prövningen. Det är viktigt att påpeka att den blivande krigaren inte måste vinna denna duell, det räcker med att han kämpar väl.

Döden: De döda lindas in i fällar och fraktas till särskilda gravkullar. Stora klipp- och stenformationer som reser sig från slätten. De döda lämnas här i skrevor eller direkt på klippblocken. Naturen och vädret får återta den dödes kropp, hans själ anses ha lämnat denna värld. Kullarna är så gott som alltid omgivna av trollkorpar och andra asätare.

Brott och straff

Vid tvister och fejder så har ihanan eller pajonen beslutsrätt, men allt som oftast låter dessa gudarna avgöra vem av de trätande som har rätten på sin sida och vem som far med osanning. Detta system att skipa rättvisa har spritt sig till de raunatroende kragg, och går i korthet ut på att de båda parterna får mötas i en envig. Den som går segrande ur striden, vilken oftast slutar med att den ena parten helt sonika slås ihjäl, är den som talade sanning, för annars skulle gudarna inte ha låtit honom vinna. Detta resulterar ibland i att märkliga påståenden tas för sanning. För mer information om hur detta går till, se boxen 'Låt gudarna avgöra' på sidan 56 i kapitlet om kraggbarbarerna.

Det är tillåtet att välja en företrädare som slåss för ens sak, men ingen har skyldighet att ställa upp utan gör det helt av fri vilja. Mäktiga khaganer har ofta beryktade krigare som slåss för dem, och en khagan som personligen tar sig an en utmanare brukar därför kunna vinna en del status på det.

Raunlänningarna har inga skrivna lagar och förordningar, men refererar ofta till den långa dikten 'Gudarnas ord', som talar om moraliska dygder och vikten av att leva rätt. Versen lärs in utantill, och även om det oftast bara är khaganen och ihanan eller pajonen som kan citera hela den 147 verser långa dikten, så kan de allra flesta medlemmar de viktigaste raderna om en hordkrigares skyldigheter gentemot sin hord.

Handel

Raunlänningarna bedriver ingen organiserad handel i större skala, men handlar i mindre omfattning mellan klanerna, horderna och lokalbefolkningen i rikena i söder. Eftersom raunlänningarna inte har något myntsystem, sker handeln genom byteshandel eller med reda stycken av ädelmetall eller mynt man kommit över söderifrån. Norr om Jarla löper en asharisk handelsled mot områden som raunerna ofta besöker, och raunländska handelsmän är inte helt sällsynta i kraggbergens närhet och kan till och med synas i Drunok.

Krigsmakt

Raunlänningarna har ingen samlad krigsmakt, men varje hord har ett antal krigare, som vanligtvis utgörs av i stort sett av alla män i stridbar ålder. Allt som oftast ligger olika horder i fejd med varandra, men som vi sett har horderna då och då genom historien enats för ett övergripande mål, som att gå samman mot yttre fiender, erövra landområden eller liknande. Somliga horder är mer krigiska än andra och satsar mer på att utrusta sina krigare, och det är dessa som utgör raunernas verkliga militärmakt idag.

Taktiken i krig bygger på oerhört snabba förflyttningar med spanare långt fram i terrängen, snabba överraskningsanfall och gillrandet av fällor av olika slag. Det lätta kavalleriet med sina hornbågar är centrala, liksom horndrakarna som formligen kan slita en fiende i stycken medan deras ryttare går lös på nästa motståndare. Infanteriet är mindre känt, förmodligen för att alla rauner rider till striden, även om de stiger av och slåss till fots när de väl är framme – inte ens raunerna hinner träna alla sina hästar för strid. Många raunfurstar, både förr och nu, har blivit ökända för sin psykologiska krigföring – de har inte dragit sig för några sätt att skrämma eller lura motståndarna på. Synen på krigföring är mycket pragmatisk och osentimental, även om raunländska krigare har sin egen syn på heder. Stridigheter mellan de egna horderna brukar vara förhållandevis återhållna och hedersamma, men mot främmande folk drar sig raunerna inte för något. De lärde har spekulerat i alla tider om vad som en gång möjliggjorde för ett sådant barbarfolk att lägga världen under sig. En del av svaret är kanske att raunerna sällan tar sig vatten över huvudet. Mot en bättre rustad fiende brukar de utnyttja sin formidabla rörlighet för att hålla sig på avstånd och trötta ut honom med otaliga flankangrepp och skenanfall. En annan förklaring tar upp det faktum att raunernas krigarkultur helt enkelt gör det möjligt för dem att uppbåda enorma mängder krigare. Ofta har de helt enkelt varit långt fler än sina motståndare. Å andra sidan finns många skildringar av slag där raunländska ryttarhärar besegrat långt större styrkor, så det är definitivt inte så enkelt.

Språk

Raunernas urspråk Rarûn dog slutligen ut i och med Raonrikets försvinnande, och är idag uppdelat i ett stort antal underspråk som talas i de olika horderna. Språken är dock besläktat med varandra. Synnerligen stor skillnad mellan meningsuppbyggnad och uttal är det i öst-västlig riktning, där de som lever längst ut i periferierna inte alls kan förstå dem på andra sidan. Somliga horder har dock samma språk och endast dialektala skillnader, men gemensamt för alla dessa är att de inte har något alfabet. Istället nöjer de sig med att, vid behov, måla figurer och symboler.

Intressanta personer

Uriangkathai khan Orkhon: Eviga vindens khagan är till åren kommen, en tankfull och dyster man, men fortfarande en krigare. Som arvtagare till en av raunernas äldsta fursteätter har han sett det som sin livsuppgift att ena klaner under sitt banér, men i takt med att allt fler anslutit sig till honom har allt fler också vänt honom ryggen. Nu står han där, som den störste raunfursten på hundratals år, och söker ett sätt att vinna större tillit bland sitt folk. Men han är för stolt, och för maktfullkomlig, för att visa upp en ödmjukare sida, sitt pragmatiska sinnelag till trots. Kanske måste det ändå bli så att det krävs blodspillan om Uriangkathai ska kunna fortsätta sin livsgärning. Någon måste han krossa för att sätta sig i respekt.

Bore från Arogs klan: Bore är khagan av Krigets hord, en vildsint krigare och rättrådig hövding. Han har flera gånger lett sitt folk i räder mot bosättningar i Kamor samt Åskans hord – något som har mött blandade reaktioner hos närliggande horder. Bore har under räderna tagit en del slavar, mestadels kvinnor, av vilka han äger fyra själv. Resterande har han gett bort till sina tappraste krigare. Bore anser att den starke är den som har rätt. Kan man krossa en motståndare skall man göra det. Många män har utmanat Bore i envig och han har godtagit alla utmaningar – och vunnnit.

Entor från Galens klan: Khagan över Svärdets hord. Entor ledde en straffexpedition upp i Kraggbergen då han var yngre och slog till mot kraggfolkets bosättningar. När han och hans

män återkom hade de konverterat till Sirontron. Han tog makten i horden, fördrev pajonerna och tog upp kampen mot omkringliggande horder som inte gillade hordens religionsskifte. Entor är känd som en galning. Till och med hans egna män erkänner detta (men inte då han är i närheten). Det finns dock geniala drag i hans galenskap och även om han säger sig höra röster och gå bärsärk då och då följer hans män honom lojalt. Ty raunerna respekterar styrka, och få är starkare än Entor. Han svingar ett erövrat kraggsvärd och har tagit ett flertal dödliga skador men alltid ställt sig upp och på några dagar varit frisk igen. På sistone har han infört våldsamma blodsriter i horden och de kvinnor som han delar bädd med smetar han in helt och hållet i djur och trälblod innan han bestiger dem.

Lors av Anas klan: Khagan över Kärlekens hord är både fruktad och respekterad då han tycks kunna genomskåda alla lögner och förtal. Han har en dresserad mörkerhund vid sin sida och de som inte lyder honom brukar han ge som mat åt denna best. Lors handlar med cirefalierna och försöker mjölka ut så mycket som möjligt ur deras relation samtidigt som han planerar att sticka kniven mellan deras revben. Fortet han hjälper dem att bygga i Harandran tänker han helt sonika ta över. Han ser cirefalierna som en pest, men håller ett gott anlete utåt och alla tecken tyder på att han har lurat dem.

Kuya: En kvinnlig legosoldat med ett hett temperament. Hon har sitt ursprung i Kärlekens hord där hon var känd som en av de mest våldsamma och skickliga krigarna. Hon kan i full galopp träffa ett mål med sin båge på över hundra meter – hennes yxa har nedgjort ett dussintal dugliga kämpar och khagan Lors hade henne som älskarinna. Hordens pajon och hon kom dock inte väl överens då han ansåg att hon hade en allt för stor inverkan på khagan Lors beslutsfattande. Efter en särskilt våldsam diskussion så slog hon till pajonen – vilket är ett brott som är straffbart med döden. Lors beslutade dock att hon skulle bli förvisad, men istället för att ta sig till angränsande stammar begav hon sig söderut tillsammans med en cirefalisk handelskolonn. Hon fick anställning som legosoldat av ett handelshus och har de senaste fyra åren befunnit sig under deras tjänst. Med sin börs fylld med guld beger sig Kuya ut på äventyr och man kan finna henne strövande i Caserion och på asharinahalvön. Om man har tänkt att ta sig upp mot raunernas områden kan hon fungera som guide.

RELIGION

RAUNLÄNNINGARNA FÖLJER DEN urgamla raunatron där hundratala gudar och andeväsen spelar en viktig roll. Raunlänningar ber sällan till sina gudar, men offrar till dem vid särskilda högtider för att de skall bli skänkta tur, styrka och framgång. Likaså har prästerna mycket stor makt i horden.

Raunatron

Genom muntliga traditioner förs den panteistiska naturreligionen vidare från generation till generation. Det finns sex stora gudar, dels de tre kalla gudarna Vind, Is och Himmel, och dels de tre varma gudarna Krig, Kärlek och Eld. Dessa balanserar varandra på så sätt att Vind och Krig är två balanserande motsatser, liksom Is och Kärlek respektive Himmel och Eld. När man offrar något till en av gudarna måste man också offra något till dess motsats, annars störs balansen i världen.

Utöver dessa sex finns det hundratals lägre gudar, också de balanserande som varandras motsatser. Arra, panthera-guden, är till exempel motsats till Kujuna, horndraksguden, renguden Ulia är motsats till vargguden Ranas, och så vidare.

Gudarna är nyckfulla och ändrar sig snabbt. Ibland kan Is hålla sig undan från slätterna, innan den plötsligt kan rida in tillsammans med Vind för att slänga en snöstorm över raunlänningarna. Ibland kan Kärlek styra relationen mellan två horder, för att i nästa sekund kastas ut av Krig som tvingar de båda horderna samman. Att man inte kan styra gudarna – det är en läxa som raunerna bittert har fått lära sig.

Den huvudsakliga dyrkan av gudomarna sker genom blodsoffer. Prästerskapet handhar avbilder av gudomarna, så kallade gudahov. När ett offer skall förrättas stänks gudabilderna ner med blod. Blodet är vanligen taget från antingen en häst eller en träl. Denna form av offergärning kallas blot. Blot måste förrättas minst fyra gånger per år.

Allra vanligast är dyrkan av jaktgudinnan Visa och hennes balanserade motsats, den flyende guden Villnar. Visa ger goda byten medan dyrkan av Villnar blidkar honom att inte låta bytet komma undan.

En kvinnlig präst kallas ihana och en manlig pajon. De fungerar som läkare, siare, förlösare, andebesvärjare, profeter och krigare. I mindre horder finns det endast en präst men i större horder kan flera präster förekomma. Dessa har dock separata ansvarsområden och har ett antal klaner uppdelade under sig vilka de skall vägleda.

Gudarnas straff

Alla barn som föds med en ofullständig kropp eller är uppenbart psykiskt handikappade anses vara straffade av gudarna. Man lämnar dessa barn till ihanan eller pajonen som har uppgiften att sända barnens själar tillbaka till gudarna. Detta görs vanligen genom att barnen lämnas i vildmarken eller sänks ned i ett vattendrag. Det sägs att om en horndrake äter ett missbildat eller psykiskt sjukt barn så kommer den att bli galen och våldsam.

ROLLPERSONEN

En raunländsk rollperson kommer att ses på med stor misstanke om av Mundanas övriga folk om de lyckas gissa dennes härstamning. Få har glömt sägnerna omraunlänningarnas våldsamma räder mot Mundanas södra delar och folket ses alltjämt som ”den onda faran in norr”. Raunerna har dock rätt så lätt att anpassa sig till andra kulturer och det händer att man kan finna dem som vildmarksmän och legosoldater utanför slätterna även om det är mycket ovanligt.

Att spela raunlänning

Raunerna är ett nomadiskt krigarfolk. Även under tider av fred sker det vanligen skärmytslingar med andra horder, inom horden och mellan klanerna. Den kamp där den starke tar sin makt med våld är naturlig för raunlänningarna. Således är de mer demokratiska och byråkratiska kulturerna i Mundana rätt så förvirrande och betraktas vanligen som svaga. Raunerna är ett stolt folk som vet att deras samlade styrka kan krossa de starkaste nationer – det behövs blott en stark ledare och gudarnas välsignelse. Raunlänningarna har inga direkta problem att fungera i en blandad spelgrupp. Personen kanske har valt att lämna sin hord, sett den dräpt, blivit förskjuten eller kommit vilse. Kanske längtade raunen blott att se världen och begav sig ut på en resa. Hos nästan alla rauner som lämnar sina hemtrakter finns det en längtan tillbaka till de stora slätterna där man får storma fram på en häst eller horndrake och kämpa för sin hords ära och styrka. Raunlänningar har vanligen stor empati för hästar och ser ogärna att dessa kommer till skada då de är nödvändiga för livet på slätten.

Världsbild

De stora slätterna är världens centrum. De väldiga kuperade landskapet är hemvist för många mäktiga gudaväsen och det är här som raunlänningarna hör hemma. I nord övergår världen till kyla – och ju längre man färdas åt detta håll desto kallare blir det. Slutligen fryser själva vinden och bildar en evig isbarriär vilken markerar världens slut. Här i norr lever ett underligt folk som föredrar den stränga kylan – de är inte skickliga krigare men att utmana dem på isarna är mycket dumdristigt då de kan kämpa väl i detta landskap.

I söder övergår slätterna till berg och skogar. Bland dessa finns det gott om olika folk som kämpar gentemot varandra. De bygger upp stora städer och är ofantligt rika. Deras arméer är långsamma och klumpiga men de har många trollkunniga och underlig teknologi vilket gör dem farliga. Bortanför dem löses jorden upp till evigt vatten för att sedan forsa ned i avgrunden och där markera världens slut.

Namnförslag

Raunlänningarnas personnamn åtföljs vanligtvis av en förklaring om vilken familj och hord de tillhör, samt vilken funktion de har i horden; exempelvis Nevas från Ikans familj, pajon av Vargtass. Det är dock inte ovanligt att lägre medlemmar saknar yrkesbeskrivning i namnet. Särskilt vanligt är detta hos de horder som håller sig med trälar, där trälarna ibland inte ens tillåts ha ett egennamn. En slags efternamn förekommer inom de allra äldsta och finaste klanerna, då man helt enkelt använder klanens anfaders egennamn som epitet. ”Uriangkathai khan Orkhon” betyder således ”Uriangkathai, av Orkhons furstklan”.

Mansnamn: Alkor, Arog, Bars, Bore, Dov, Entor, Fork, Gamad, Ikan, Iten, Karan, Kiro, Koblab, Kublai, Lors, Mand, Manos, Nevas, Oron, Pikan, Ran, Roke, Sodor, Tarin, Taro, Udes, Vankor, Vars, Vide, Wonos, Yon.

Kvinnonamn: Anasi, Bea, Berea, Denga, Emari, Esa, Fini, Gillarne, Ika, Ina, Kara, Kuya, Lavi, Lia, Luma, Mira, Noa, Noni, Nonne, Osini, Payene, Rama, Reva, Shera, Tamis, Ursuna, Vima, Vyana, Willarne, Yirth.

Vanliga yrken

Folket är till stora delar nomadiserande och överlever tack vare sin rikliga mängd boskap. På sina ställen finns det dock stammar som odlar marken. Lämpliga yrken är: Andebesvärjare (ihana eller pajon), Barbarkrigare, Bonde, Boskapsdrivare, Boskapsskötare, Fredlös, Hantverkare, Helare, Härjare, Jordbrukare, Jägare, Nomad, Nomadjägare, Rövare, Schaman, Stigfinnare.

Karaktärsdrag

Raunlänningar är kända för att vara vildsinta, brutala och ha en synnerligen grym humor. De sägs i första hand vara trogna den starkes rätt och sin hord i andra. En typisk raunlänning påstås också ha ett hiskeligt humör, och föredrar att lösa konflikter med våld snarare än med prat, eftersom det senare bara är tidsslöseri.

Den typiske raunlänningen har ofta högt värde i Aggression med specialiseringen strid, samt högt värde i Tro.

Speciella egenskaper

En raunländsk rollperson får för ett bakgrundsslag automatiskt välja resultatet ”hästarnas herre” från tabell R1-35 i Spelarens bok. Man bör poängtera att långt ifrån alla raunlänningar har denna förmåga även om det finns mycket skickliga ryttare inom deras led. Rollpersoner har dock en fördel och skall stå ut lite ur mängden – således denna förmåga.

Föremål & Särskild utrustning

C-val: För 2 C-val kan en horndrake införskaffas med samma utrustning som för en stridshäst, samt en munkorg. En horndrake fungerar bra som riddjur på slätterna men i övriga Mundana ses den mest troligt som ett monster och tillåts knappast att bli insläppt i städer. De vanligaste dragdjuren bland raunerna är draghästar, åsnor, oxar eller jakar. De senare tre används även som packdjur. Förutom dessa används enbart hästar. Alla andra djur (utom horndrakar) räknas som Främmande Riddjur.

Vapen

Hornbågen är raunernas favoritvapen, och har rykte om sig som Mundanas förnämsta avståndsvapen, mycket tack vare raunlänningarnas skicklighet i bruket av den. En raunlännings båge är den ägodel som huvudsakligen definerar honom som krigare och jägare. Även den starkaste häst dör vanligtvis långt innan sin ägare, medan en god båge går i arv i flera generationer.

I närstrid begagnar raunerna främst långskaftade yxor, stridsklubbor eller eneggade svärd. Kastspjut och lansar är inte ovanliga, och används både i jakt och krig, från hästryggen och till fots. Nedan beskrivs vapen som är specifika för den raunländska kulturen.

Raunklinga: Ett cirka 115 cm långt eneggat svärd som är konstruerat för att svingas med från häst- eller drakrygg. Även fastän raunklingan räknas som ett tvåhansvapen så svingas den vanligen med en hand av starka krigare. Vapenknoppen är vanligen i ben och formad antingen som ett häst- eller drakhuvud beroende på vilket riddjur som ryttaren förfogar över.

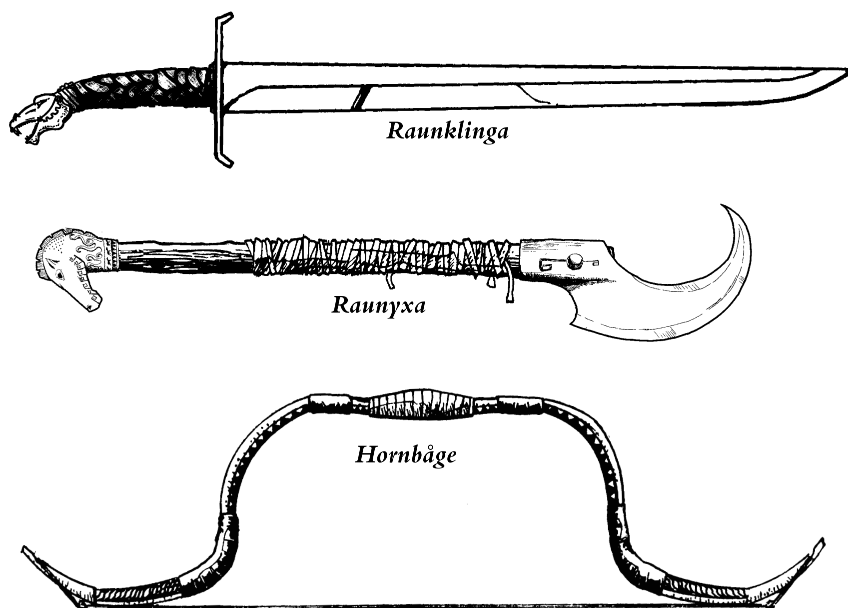
Raunyxa: En tung stridsyxa på 100 cm som är avsedd att användas med en hand från hästryggen. Yxans krokliknande huvud gör att den kan användas för att slita motståndare ur sadeln, skära av sadelremmar och tyglar samt självklart svingas i strid. Vapenknoppen är vanligen i ben och formad antingen som ett häst- eller drakhuvud beroende på vilket riddjur som ryttaren förfogar över. Om man använder yxans vassa krok till anfall så gör denna Stickskada men grundskadan beräknas utifrån Hugg.

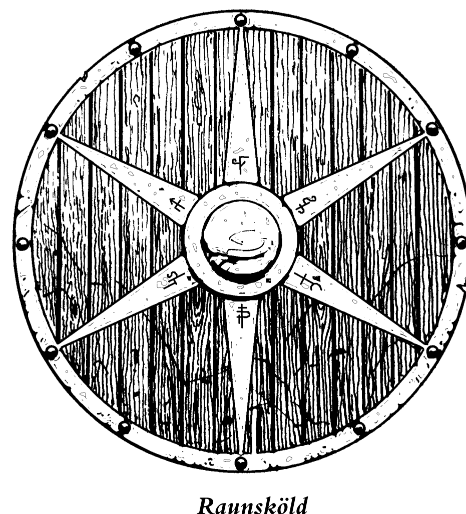
Hornbåge: Denna pilbåge är ett av de mest effektiva skjutvapen som finns att få tag på. Hornbågen är sammansatt av olika material – kärnan består av trä, insidan av horn och utsidan av senor. Anledningen till detta är att horn klarar höga tryck utan att tryckas sönder, medan senorna klarar hög dragspänning utan att gå sönder. Genom detta arrangemang tål bågen betydligt mer påfrestning då den spänns. Bågar som är tillverkade av ben istället för horn kallas benbågar, men fungerar i övrigt på samma sätt.

Rustning

Rustningarna som används är huvudsakligen ganska lätta, gjorda av läder, päls och enstaka metallbitar, men de flesta krigare bär sköld och hjälm. Den vanligaste typen är en konisk metallhjälm med plym av hästtagel, men allt mellan himmel och jord förekommer. Normalt sett rustar man sig helt enkelt i vad man kommer över, en syn som går igen i vapenkulturen – en typisk raunländsk krigare har en väldigt praktisk och osentimental syn på sina vapen (bågarna undantaget). De allra förnämligaste krigarna, de få som inte sysslar med något annat än att föra krig och tjäna sina khaganer, bär ofta betydligt tyngre och mer enhetliga rustningar, men de är en försvinnande minoritet av raunernas krigare.

Raunsköld: En rundsköld som är den vanligaste sköldtypen bland raunländska krigare. Den är metallskodd och är utsmyckad med en sexuddig stjärna som förstärker sköldens stomme. Stjärnan symboliserar de sex gudarna.





Vapen	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Raunklinga	H+Ob2T6+3	K+2	S+Ob1T6	6	2H	14	3/3	115cm	1,3kg	1100 silver
Raunyxa	H+Ob3T6	K+3	S+Ob1T6+2	12	1H	11	3/2	100cm	2,9kg	450 silver

Vapen	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	BRYT	Längd	Vikt	Pris
Hornbåge	5-35-85-190m	K+Ob4T6	K+Ob3T6	K+Ob2T6	K+Ob1T6+1	11	2X	5	70cm	1,5kg	1400 silver

Sköld	STYK	BRYT	SI	Passivt skydd*	Skada*	Vikt	Pris
Raunsköld	7	17	1/1	6,8,10,12	K+2	2,7 kg	125 silver

Tabell BM-6: Utmärkande vapen för den raunländska kulturen.

KAPITEL SJU

TOKON



Vinden ven uppe på klipphyllan och slet tag i de få överlevande männens rutiga klanplädar. Den tunga dimman sveptes sakta undan och drog sin slöja från den scen som hade utspelats. I hela bergspasset på den numera bloddränkta marken låg stupade tiraker. Här och var låg också det som var kvar av de klanmän som gett sitt liv i kampen mot svartfolket. Det hade varit ett klassiskt högländarbakhåll, enkelt men mycket effektivt, med ett par klankrigare som lockat in tirakerna i ravinen där angripare från båda sidor hade anfallit dem. Den tjocka dimman, Drakens andedräkt, hade kommit som en skänk från ovan och gjort klankrigarna nästintill osynliga. De hade segrat tillfälligt men ännu var det inte över.

På andra sidan passet stod det som var kvar av tirakernas styrka, en stor ansamling mörka högresta gestalter med vapen i hand och rödglödande hatiska ögon.

Drakriddaren, Aidann Cìaran sìol Chuana, mannen med de två vassa alviska svärden som ännu droppade av mörkt blod från flertalet dräpta fiender, sa med bestämd röst:

”Vi har inte kommit så här långt för att fly som råttor eller låta oss slaktas som boskap. Låt oss slåss som sanna klankrigare och dö en död värdig att hedra hela Tokon, den stora Draken och dess folk.”

Männen kände övertygelsen i hans ord och höjde än en gång sina vapen och vrålade kampvilligt. Precis innan de skulle rusa mot den fiende som med all säkerhet skulle bli deras död, hörde de en ensam säckpipas klara toner ljuda i fjärran.

Aidann insåg att skogshuggarna snart skulle vara där till förstärkning och viskade tacksamt vad hans hjärta knappt hade vågat hoppas på: ”En tokon sviker aldrig sitt ord”.

TOKON

På det karga hed- och slättlandet Tokon, i nordöstra Consaber, lever det stolta barbarfolket tokon, döpta efter floden Touk som utgör gränsen till övriga Consaber. Ursprungligen var de ett nomadfolk som levde i hela Consaber och Alarinn men numera lever de bofasta liv begränsade till hertigdömet Tokon och dess omgivningar. Tokon är ett folk med mycket starka traditioner vilka sträcker sig tillbaka tusentals år i tiden.

Det tokonska folket

Tokon är korta och bastanta, ofta med rik kroppsbehåring och med huvudhår som oftast går i skalan från svart till brunt och rött. Rött hår anses ofta vara ett skönhetstecken, men också ett tecken på att man har mer alvblod i ådrorna. Håret bärs ofta långt och flätas delvis i små flätor hos såväl männen som kvinnorna. Kvinnorna låter i regel håret hänga fritt såvida de inte är gifta då håret traditionellt flätas i en enda lång fläta. En kvinna med hästsvans betraktas i regel som krigare då det är en vanlig frisyr för stridens kvinnor. Så gott som alla tokonmän bär helskägg då det anses vara ett tecken på myndighet. Ögonen är oftast gröna, blå eller grå. Den tokonska mannen bär ofta tatueringar, i synnerhet om denne är en klankrigare, och vanligtvis handlar det om drak- eller djurmotiv av något slag eller möjligtvis en eller ett par vackra Lorochrunor med någon särskild innebörd.

Den östlige tokonmannen går klädd i en breacam feile, en mycket lång yllepläd vävd i familjens och klanens säregna textila mönster med en enkel tunika under. I bältet sitter vanligtvis en ordentlig dolk och om mannen är någotsånär förmögen även en saltpåse samt eventuellt en penningpung. På fötterna bärs rejäla stövlar och i dessa sitter det ofta en extra dolk nedstoppad. Är det kallt bärs en stor fäll över axlarna.

Den östlige tokonkvinnan har egentligen två val; antingen bär hon manskläder, eller också bär hon en klänning eller kjol i sin, eller sin makes, klans breacam. Under detta bär hon en tunn tunika och över axlarna en pläd.

Hos de västliga tokon är inte breacam lika vanligt. Istället bärs kläder av mer sabriskt snitt, det vill säga någon form av hosor, en enkel tunika, skor och en rejäl pläd som mantel.



Tokons mentalitet

En typisk tokon är, trots sitt starka band till sin klan och familj, individualist. Han tror på sin egen frihet och vägrar att underställa sig någon annan. Han följer sin klanfurstes order för att det är hans klans bästa och han lyder sin hustrus och sina vänners råd i ämnen som de vet mer om än han själv. Genom allt är han dock sin egen och ingen annans.

Han är troende i den gamla tron, men det tar sig mer i form av respekt för gudarna och de som tolkar deras röst än aktiv tillbedjan. Han följer sin heder i allt, ljuger inte om han kan undvika det och sviker aldrig ett löfte. Han är en god kämpe som inte ger upp för den sak som han förutsatt sig.

Hans stora nackdelar är en överdriven stolthet för sin egen person, sin familj och sin klan samt att han med stor sannolikhet är obildad samt inte kan läsa och skriva. Däremot kan de flesta tokons läsa tecken i terrängen och alla kan sin familjs historia långt bakåt i tiden.

En tokon är inte överdrivet förtjust i sabrier och ser ingen orsak att underställa sig konungen. Han är förbannad över att konungen brutit traditionen och inte svurit sin trohet till Draken, och framför allt anser han att det inte är Calnias sak att styra Tokon. Han har en väldigt stark pliktkänsla gentemot familj och klan, och en alldeles för överutvecklad hämndlystenhet.

GEOGRAFI

TOKONFOLKET LEVER FRAMFÖR allt på Tokonslätten i nordöstra delen av Consaber, ett område som till största delen består av hedlandskap och djupa barrskogar. I norr höjer sig det enorma Tokonmassivet som en gräns mot ödelanden och de stora slätterna i norr och öst. Området avgränsas av floden Touk i väster och Alariviken i söder.

Tokon

Tokonslätten vattnas av floder från Tokonmassivet och från ständiga fuktiga vindar som pressas in i Alariviken söderifrån och kyls av mot de höga bergen. Vädret i Tokon är därför ofta ganska rått med antingen hård blåst, mycket regn och snö eller vanligt förekommande ruggig dimma. Landskapet är kuperat med mjukt böljande kullar och berg. Här och var finns djupare raviner och snåriga skogar.

I de nordöstra delarna av Tokon finns de vidsträckta drakskogarna. Dessa sägs en gång i tiden ha täckt hela Drakens land. Det var i dessa skogar, berättar druiderna, som Ubheanni, gudafolket, samlade ihop de olika folken för att kämpa mot Ondskan. I drakskogarna sägs något som kallas för 'det utvalda folket' leva. Någonstans i skogen sägs också Sabhrainnkulten ha ett av sina viktigaste fästen. Delar av drakskogarna är högmagiska för de fyra elementarkrafterna pyrotropi, geotropi, hydrotropi och pneumotropi. Likaså sägs skogarna vara en del av Skugglandet, skuggfolkens rike. Skogarna är också hemvist för ett flertal drakar vilket gör längre vistelser till riskabla företag.

Tokon har ett ganska besvärligt klimat med varma och torra somrar och mycket kalla vintrar med mycket snö. Hösten och våren är vanligtvis mycket fuktiga, ofta med dimma eller regn. I delar av Tokonmassivet ligger snön året runt. Dessa områden är nästan helt öde. De höga snöklädda topparna sträcker sig till höjder uppemot 4000 meter över havet. Från dessa berg rinner floderna Nantien, Touk och Níe ner mot havet. En del nordliga barbarer vågar sig ibland upp på massivet trots att det bor tirakstammar i hela bergskedjan. I Tokonmassivet nordöstra delar bor en del tokon och i sydost lever en hel del tiraker på gränsen till Alarinn. I det nordvästra hörnet av bergsmassivet finns dvärgfästet Kholon-Renk-Roghan, som har nära kontakter med Colonan.

Bosättningar

Den enda verkliga staden i tokon är Intouk. I övrigt lever tokon för det mesta i byar, ibland i direkt anslutning till ett gods eller som avläggare till dessa. I farliga områden ser de i regel till att skydda bosättningarna, exempelvis genom att uppföra en träpalissad eller vallar och vallgrav kring byn, som dessutom ofta är högt belägen på en kulle eller dylikt. Här och var har också byar vuxit upp kring en äldre colonisk typ av befästning, kallad broch, som är ett runt stentorn med en öppen gård i mitten där man i princip kan bo i befästningens tjocka murar.

Det normala tokonska husets utformning beror på området man lever i; de rikare föredrar sten eller tegel som basmaterial, även om en del smågods är byggda i flätverk. Bland folket är hus av den alariska typen vanligast, det vill säga att man gräver en tre alnar djup grop, bygger väggar av uppgrävd sten som tätas av jord och växtfibrer. Man bygger sedan ett mycket brant snedtak ovanpå detta, vilket därefter täcks av resten av den



uppgrävda jorden eller eventuellt torv om man har tillgång till detta. Taket täcks ibland dessutom med grästuvor, vilka så småningom slår rot och därmed gör taket till en utmärk plats att ha boskap betande på. Det förekommer också en annan äldre variant av hus med cirkelrunda trähus med halmtak, denna hustyp är extra vanlig just i byar och husen ligger ofta i täta klungor innanför de skyddande vallarna. Mellan husen i en by finns ofta fyrkantiga spannmålsmagasin på stolpar och träställningar där man hänger upp foder, eller fisk och fisknät om byn ligger vid fiskvatten, på tork. Lock av lera täcker underjordiska förrådsutrymmen. I dessa finns ibland ugnar, i vilka man kan torka och rosta säd, och vagnar för transport av jordbruksprodukter och gödsel till och från gårdarna. Mångfalden av hustyper är stor men generellt sett ser man till att utnyttja naturen maximalt så att boendet anpassas till förutsättningarna. Nedan beskrivs några bosättningar i Tokon.

Ailleidh: I vad som en gång var en viktig strategisk utpost för Coloniska imperiet mot raunlänningarna håller numera klanen Neillí sitt högsäte. En mycket stor men illa underhållen broch, kallad 'Sourch-vhain' ('Blodsklippan'), utgör mitten på byn i vilken den stora andelen klankrigare bor tillsammans med klanöverhuvudet Parach 'da Ghuíl' ('Den stridslystne'). Hela byn omges av en mindre stenmur som är så pass förfallen att man varit tvungen att restaurera den på sina ställen. Ailleidh är en relativt liten och primitiv by med hus som liknar enkla sten- eller trähyddor. Från byns smedjor ekar ständigt hammarslagen då klanen alltid tycks ha vapenarbeten på gång. Byn har blivit anfallen ett flertal gånger men ända sedan den stora raunländska invasionen har den inte blivit intagen. Varje natt och gryning ekar säckpipemusik från ättehögarna utanför byn spelad för att hedra de tappra krigare som gett sitt liv för klanen.

Alantulw: En större by belägen på en högländ udde där en gränsflod går samman med floden Touk. En kraftig träpalissad uppe på en vall omger hela byn. Palissaden är mycket gammal och på många håll bevuxen med mossa och klängväxter – likaså ser många av husen i byn ut att vara nästintill övervuxna. På en liten ö, som förbinds med resten av byn via en lång stenbro, står en mindre borg där klanen Roth har sitt högsäte. Då Alantulw ligger mycket nära bergen så har byn under åren haft stora problem med plundrande tiraker. Detta har lett till att det finns ont om bosättningar utanför byn. Klanen Roth har därför utlyst en belöning på 10 silver per dödad tirak och på vägen till byn är det inte ovanligt att man finner tirakhuvuden spetsade på höga pålar som en varning till deras anhang om vad som väntar om de kommer in på klanen Roths område.

Intouk: Vid floden Touks mynning ligger staden Intouk, som är en av de få städer i Consaber som saknar ringmur. Staden är också ovanligt utspridd och är stadsprivilegiet till trots mer en samling av närliggande byar kring slottet Intouk med en gemensam 'stadskärna' vid floden. Slottet Intouk är det enda försvarsverket i närheten av staden och det är ett av de mer massiva fästena i Consaber. Slottet är sätet för tokons överkung. I staden finns även ett Zoriankloster då tokon till skillnad från övriga Consaber accepterar andra religiösa högsäten på sin mark. Intouk är känd för den årliga dragkampen över floden, sin berömda uisgie beatha från huset Shùile samt all den goda touköl som transporteras härifrån från alla Toukflodens berömda bryggerier. Staden har omkring 2000 invånare. För mer information om Intouk, samt en karta däröver, se boken om Consaber sidan 42.

Tain: En stor by nära drakskogarna som ligger på en ö i en kärrliknande sjö. Byn saknar palissad och då den är mycket utspridd så är det endast själva bykärnan som ligger på ön. Bland annat finns där dryckesstugan 'Skeppet' som är mycket välkänd då den förekommer i ett flertal tokonska sånger. En gammal träbro förbinder ön med fastlandet och ruinerna efter en broch finns i dess närhet. Nattetid, i synnerhet på hösten, sveps byn vanligen in i en tjock vit dimma som tycks komma från drakskogen och den stilla sjön. Under dessa nätter beger man sig inte ut då skuggfolket sägs vandra över markerna. De som arbetar med att avverka skogen talar även om underliga varelser bland träden som går upprätt men lämnar djurspår. Byn är mycket känd för sina skickliga musiker och skalder då ett flertal namnstarka barder härstammat därifrån. Illasinnade rykten säger att detta beror på att dessa sålt sin själ till något skugglandsväsen i utbyte mot sin bardgåva.

Usiarach: Usiarach är en by invid Níebuktens strand, invid floden Níes utlopp. Den ligger på gränsen till Alarinn och är högsäte för klanen Chuana. Byn är starkt befäst då det skett ett flertal mindre skärmytslingar med Alarinn genom åren. Det är fortfarande vanligt med boskapsstölder över gränserna och liknande. Usiarach har på senaste tiden även blivit en handelsplats mellan de två folken och touölen som de tillverkar i området är mycket populär i Alarinn.

Intressanta platser

De fallna hjältarnas gravkamrar: I norra delen av Tokonslätten, ungefär mittemellan Tir Nieri och Tain, ligger denna legendomsusade plats. Själva platsen ligger i en stor och ovanligt dimmig dalsänka där en samling underjordiska gravgångar och kamrar sträcker sig i synbar ändlöshet neråt i underjorden. I dessa kamrar sägs det att forntidens största hjältar skall vara begravda. Sägnen säger att de första av dessa ska ha stupat vid ett enormt slag i tidernas begynnelse mot ondskans horder. Genom tiderna så har tokon fortsatt begrava sina största hjältar på denna plats, som en extra hedersgest. Gravkamrarna sägs ligga mycket nära de dödas land och legenden säger att hjältarna som begravts där ges möjligheten att slippa återfödas utan istället får lov att vänta tills nästa stora strid mot ondskan för att då kunna hjälpa sitt folk.

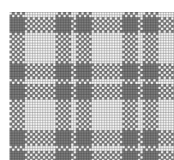
Den stora Drakens tempel: I djupet av de stora Drakskogarna ligger ett stort urgammalt tempel. Sedan urminnes tider har detta varit en plats för dyrkan och tillbedjan av drakarna och den stora Draken. Överallt i, och omkring, templet finns mycket detaljerade statyer som alla sägs vara avbildningar av riktiga drakar. Varje staty bär Lorochrunor som förmedlar den specifika drakens namn. Det påstås att det är denna plats där draksången uppenbarades för krigarpoeten Siachan för mer än 1500 år sedan. Platsen innehas sedan länge av den största av sabhrainnkulterna, den så kallade Ubheanaidh carlorch (vilket betyder 'Drakens klo'). Kultens symbol är en draktass med fyra klor och kulten leds av den väldiga mortuachdraken Malkuhra. Traditionellt sett har kultens medlemmar mestadels bestått av Chuanaklanens duktiga klankrigare men den senaste tiden har kultens medlemsantal ökat lavinartat. En av huvudingredienserna i själva dyrkan är just Malkuhras roll som betvingare av den fruktade Tirach, den stora Drakens värsta fiende, som enligt en profetia åter skall resa

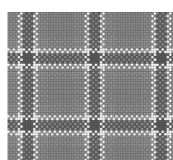
sig ur havet för att bringa död och mörker. Den senaste tidens oroligheter sägs vara ett tecken på att tiden för Tirachs återkomst närmar sig och oron inför detta har fått klankrigare från många av de olika klanerna att vallfärda till templet för att ställa sin vilja till Tirachs betvingares förfogande. Malkuhra vaktas av sin hedersvakt som består av de främsta klankrigarna och uppassas av massvis av slavinnor som givits honom i tribut. Templet har även ett vänskapligt band till det så kallade utvalda folket som lever i drakskogarna. För mer information om Malkuhra och drakarna se boken: Drakar.

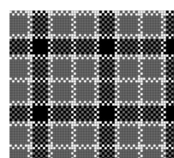
Fyrtornet: Längst ut på udden som skiljer Rinyaviken från Níebukten, uppe på en hög klippavsats, ligger ruinerna efter vad som en gång har varit ett enormt fyrtorn. Fyrtornet byggdes någon gång under coloniska ockupationstiden för att ledsaga imperiets örlogsfartyg. Hela byggnadsverket var mycket otursförföljt och rasade flertalet gånger till synes utan anledning. Ockupanterna såg tornet som förbannat av en ilsken drake efter att bland annat ha misstolkat druidernas varningar om byggnadsverket. Druiderna hade påtalat att platsen var olämplig att bygga på då Drakens närvaro var för stark just där. Som tack för sina varningar blev de kallblodigt avrättade på platsen för det hoprasade tornet. Platsen undviks därför av tokons än idag då den sägs vara hemsökt. En del rykten säger även att någon eller något verkar bo bland ruinerna. Magiker har kunnat uppmäta platsen som högmagisk för både geotropi och ataxatropi, då dessa två aspekters kraftlinjer korsas just där, vilket de ser som orsaken till platsens mystiska fenomen.

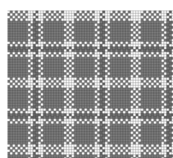
Monolitfältet: I mitten av Tokonslätten ligger denna mystiska plats som enligt sägnerna skall vara såväl en födelseplats för drakar som en port in i hjärtat av Skugglandet. Vad som kännetecknar platsen är de stora stenblock som står uppradade där och som tillsammans bildar ett komplicerat mönster. Magiska utmätningar har påvisat att varje stenblock är en magisk monolit (se magikapitlet i regelboken) av en särskild aspekt. Varje monolit har en mystisk runa inristad i sig och drakens utvalda menar att detta är runor på drakarnas skriftspråk. Vem eller vad som rest monoliterna, och varför, är dock osäkert då de funnits där så länge man kan minnas. Magiker från Legio Colonan hävdar att monolitfältet är en mycket sällsynt plats där ett stort antal aspekters kraftlinjer korsar varandra. Detta skulle i så fall innebära att hela Tokon med omnejd är genomsyrat av kraftlinjer. Något som har väckt de sabriska trollkarlarnas intresse är det faktum att några av stenarna, trots uppenbart magiskt utflöde, inte har kunnat härledas till någon av de kända aspekterna. Hypotetiskt sett skulle de alltså kunna vara ett bevis på att det finns en eller flera okända magiska aspekter. De så kallade Drakriddarna som vakar över platsen åt Drakens utvalda ställer sig dock synnerligen ovilliga till vidare undersökningar då de ser platsen som mycket helig. Än så länge är det ingen som vågat trotsa dem för att ta reda på sanningen i det hela, men Legio Colonan skulle säkerligen kunna betala dyrt för vidare information om platsen.

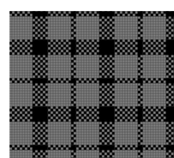
Raunernas pass: I norra delarna av Tokonmassivet, där floden Touk tar sin början, ligger det så kallade raunernas pass. Ända sedan 3000-talet f.D., då det forna Coloniska imperiet ännu var på framfart, har tokons marker då och då härjats av plundrande rauniska barbarhorder från de stora slätterna i norr. De gånger som de trängt in i Tokon så har de alltid gjort det genom samma pass. För att motverka detta uppförde Colonan, under sin ockupationstid av Tokon försvarsverk utmed hela passet. Av dessa ligger de flesta i ruiner, som exempelvis ett stort gränsfort och ett flertal murformationer. Ett antal utkikstorn utmed bergväggarna går dock fortfarande att finna och från dessa håller klanerna ständigt vakt. Vårdkasar finns uppförda utmed hela passet redo att tändas när raunerna siktas. Oroväckande rykten gör gällande att man den senaste tiden sett stora ansamlingar beväpnade rauner röra sig i närheten av passet.

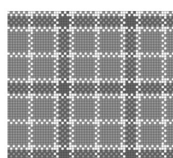

Cem-shòrn

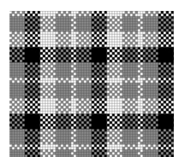

Chuana

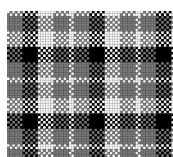

Laphraidh

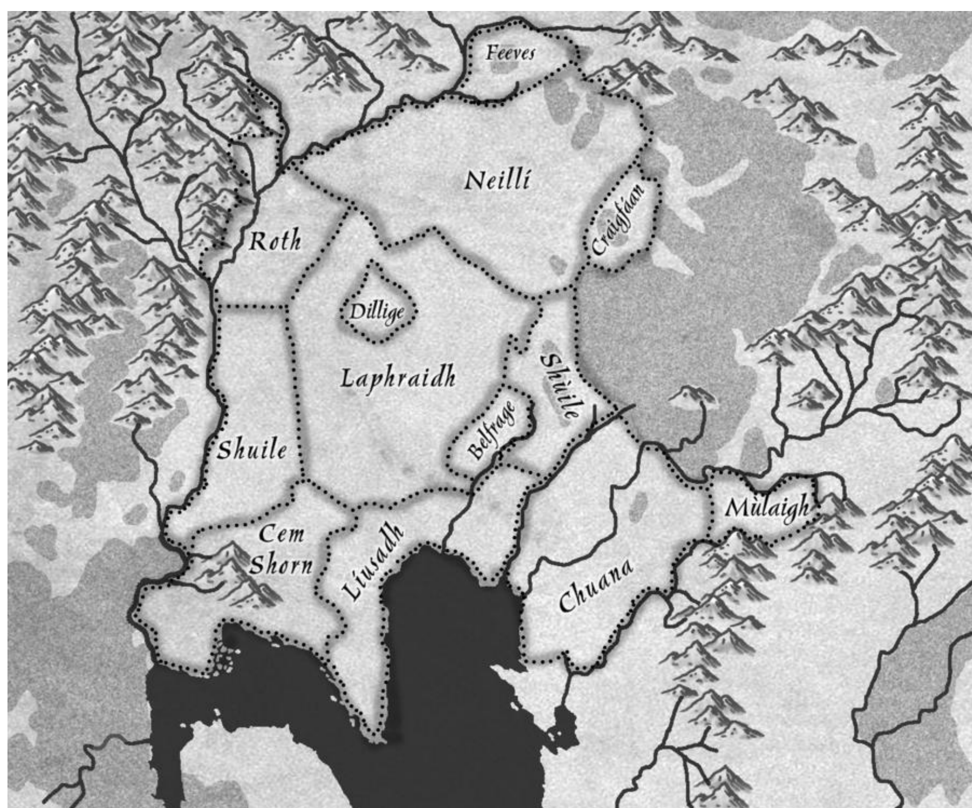

Líusadh


Neillí


Roth


Shùile (västlig)


Shùile (östlig)



HISTORIA

Tokons historia är mycket äldre, men också mycket mer otydlig, än sabrisk historia. Det tidigaste tecknet på en tokonsk kultur är Sianstenen som man tror är cirka tiotusen år gammal. Det tidiga Tokons historia, det vill säga före Consabers bildande, är känd mest genom arkeologiska lämningar, tokonska folksagor och coloniska historiekrönikor. Även om just de coloniska skrifterna är extremt partiska och bland annat beskriver tokon som blodtörstiga barbarer, så har de ändå visat att tokon hade ungefär samma religion och samhälle då som nu.

Legender och myter

Det finns ingen egentlig skapelseberättelse i tokons trosuppfattning. Enligt den gamla tron är nämligen världen cyklisk. Den har alltid och kommer alltid att genomgå vissa cykler. Små cykler, som dag och natt, månens växlingar, eller årstidernas cykel, kan uppfattas av dödliga, men det finns även större cykler. En av de största cyklerna är den ständiga kampen mellan död och liv. Då och då drabbar dessa samman i en kataklysmisk strid, då död och mörker försöker sluka Mundana och allt liv med drakarna i spetsen tvingas kämpa emot, men för det mesta samexisterar de i en naturlig balans.

Enligt den tiotusenåriga Sianstenen var Tokon, eller Drakens land, ett av de få ställena i världen som var fria då Ubheanaidh, den stora draken, bringade hopp i mörkret genom att föda fram gudafolket Ubheanni. Ubheanni enade sedan klanerna och ledde dem till seger mot fienden. Sianstenen nämner också allierade, bland andra vad man tror kan ha varit tiraker. Det nämns också att 'folket under kullarna' gömde sig undan kriget mot fienden, men om dessa är dvärgar eller skuggfolk är fortfarande omtvistat. Mer information om Sianstenen, med bland annat dess fullständiga inskription, går att finna i hemlighetskapitlet i boken *Drakar.*

Forna tider

Tokon var en gång i tiden ett mäktigt rike som hade kontroll över hela nuvarande Urma Bréann. Så småningom förlorades Urma Bréann till Colonan. En lång period domineras av colonisk ockupation av Tokon samt ett och annat uppror mot de coloniska ockupanterna. Av och till kom Tokon att återuppstå som en självständig nation, men ofta slogs upproren brutalt ner av coloniska trupper. Mer information om Tokon i historiens begynnelse, samt det Coloniska imperiet och dess slutgiltiga fall, finns att tillgå i boken *Legender & hemligheter.*

Tokon fick sin slutgiltiga återuppståndelse i och med att det Coloniska imperiet splittrades i två delar. Efter att Västcolonan ockuperat Östcolonan i mer än etthundra år fick folket i Östcolonan nog. Tokon återupplivade än en gång sin draktro och samlades under Drakbaneret för att kasta ut ockupanterna.

Vad som började som ett enkelt predikande av jargiska missionärer på ön Danbréann cirka 1835 e.D. (år 380 sabrisk tideräkning) kom att bli början på slutet för tokons enade styre av nuvarande Consaber. Tokon ansåg nämligen inte Danbréann vara en del av Drakens land varför man inte riktigt brydde sig om vad som försiggick där. När sedan Daakkyrkan hade vuxit sig så pass stark att den började utgöra ett hot så var det redan för sent. 1934 e.D. utmynnade Daakmissionen på Danbréann i en religiös konflikt; Draktron ställdes mot en religion som förkunnade Draken som ond. De daakiska korsfararna hade överlägsen krigskonst och tvingade folket att antingen döpa sig, fly eller dödas. Detta fick inte sitt slut förrän år 1935 e. D. vid slaget vid Intouk, då mängder av de jargiska korsfararna slogs tillbaka och drevs ner i floden. I och med att stora delar av missionens ledarskap stupade fanns inte motivationen att fortsätta då man trots allt redan annekterat stora landmassor åt Daak. Tokon lämnades åt sig själva.

Från början omfattade det dåvarande Tokon även det nuvarande Alarinn. Alarinn var redan då relativt alvrikt, eftersom de börjat bosätta sig där och i nuvarande grevskapet Felosi för tusentals år sedan. Alverna hade redan då en särställning i riket och var i det närmaste en självstyrande etnisk grupp. Liksom tokon hade alverna ett slags 'ambassadör' eller språkrör för sina respektive klaner i det kungliga hovet i Calnia. När kung Conrad I lyckades förolämpa det alviska språkröret utmanades konungen på duell, en duell som senare ledde till fullt krig. Kriget varade länge och alverna använde sig av gerillakrigföring och listiga bakhåll. Konungens bror gjorde slutligen en palatskupp och efter kuppen skickades den avsatte kungen till staden Insamaidh, senare känd som Kinyen Sina, tillsammans med ett fredsbud. Den nye kungen skänkte, till upprorsledarnas stora förvåning, hela östra tokon till léaramalverna. Detta blev naturligtvis inte väl mottaget av tokon varför ett nytt uppror uppstod 2064 e.D.. Det kvästes snabbt och redan ett år senare var freden återställd i riket.

Till en början rådde det en häftig rivalitet mellan Tokon och det nya riket Alarinn. Saker och ting hade dock i praktiken inte ändrats så mycket varvid rivaliteten sakta men säkert omvandlades till en mer vänskaplig och broderlig sådan som finns där fortfarande än idag.

Under det Fjärde thalaskiska kriget år 2206–2221 e.D. dog två regenter av huset Turina och försatte landet än en gång i tronföljdskris, denna gång under brinnande krig. Detta utnyttjades omedelbart av thalaskerna, som började vinna mark. Conmore, en tokonsk hövding med alviskt påbrå, samlade då tokon under Drakbaneret och lyckades tvinga tillbaka thalaskerna och så småningom få fred. Conmore kunde dra sin släktlinje hela vägen till Conner I och valdes därför som den förste konungen över Consaber under krigets sista dagar.

Conmore bröt snabbt med den jargiska moderkyrkan, återinförde den Gamla tron och såg till att de lokalt sabriska Daaktroende fritt fick utveckla sin tro utan att styras av den jargiska moderkyrkan. Genom detta vann han folkets gillande och formade den sabriska kyrkan så som den ser ut idag.

Under de två senaste krigen gentemot Thalamur år 2765-2773 respektive 2960-2961 e.D. har Tokon stött Consaber med soldater och resurser i utbyte mot landområden och särskilda förmåner.

Sentida historia

På senare tid har stämningen i Tokon försämrats då Consabers konung Constantin XIV inte har svurit den traditionella trohetseden till Draken. Han har dessutom uttalat sig öppet negativt om draktron vid ett flertal tillfällen och hävdat att Daak är den ende guden. Folket i Tokon har börjat bli mer och mer uppretade och det talas om uppror och krig mot resten av Consaber. De flesta klanhövdingar håller ännu tyst om sina åsikter men ute på landsbygden smids vapen och milisen tränas allt oftare. Dessutom läggs det undan förråd nog så att man skall klara av en lång tids kamp.

Som om inte detta skulle vara nog så har oenigheten tätnat mellan de olika klanerna. Gammalt groll har fått nytt liv och motsättningarna och maktkamperna tycks vara fler än någonsin. Förutom de traditionella klanmotsättningarna så beskyller de norra klanerna de södra för att vara Consabers knähundar och de södra klanerna beskyller de norra för att vara bakåtsträvande stofiler. Likaså kan man notera en ökad missämja och konkurrens mellan de östliga och västliga klanerna. Tokon tycks mer splittrat än någonsin och det finns de som menar att det kommer att krävas ett mirakel att för att kunna ena klanerna i händelse av ett nytt storkrig mot Thalamur.

Tideräkning och kalender

Tokon har sin egen kalender, baserad på de egna högtiderna. Till skillnad från Daakkyrkan har man inte några helgon, som således inte kan ha några dagar, så man relaterar till olika festivaler och andra särskilda tidpunkter istället.

Tokon har också sin egen tideräkning, vars främsta skillnad gentemot den sabriska är att den räknar natten som varande före dagen, alltså börjar exempelvis det nya året vid den sista dagens solnedgång. Vanligtvis fäster man inte särskilt stor vikt vid exakt hur länge sedan någonting hände och man bryr sig därför sällan om att räkna vare sig år eller månader (i de fall man gör det nyttjas vanligtvis sabrisk tidräkning). Vill man säga att något hände en särskild månad beskriver man istället det årstidsspecifika klimatet eller något annat som hjälper till att beskriva tidpunkten.

Vill man tala om att något hände för mycket länge sedan brukar man referera till det då levande överhuvudet för familjen. En tokon skulle alltså exempelvis kunna uttrycka det som: ”Det hände under min farfars faders Yrwainns tid, en vinter då snötäcket låg ovanligt tjockt och då vargen ylade för jämnan om natten.”

SAMHÄLLE & KULTUR

Tokon lever huvudsakligen i ett klansamhälle. Undantag finns främst i vissa delar av Consaber där de lever i ett feodalt samhälle. En klan består av en sammanslutning av familjer som kan dra sin ättelinje tillbaka i tiden till en viss förfader, efter vilken klanen fått sitt namn. Ibland kan även andra familjer som inte härstammar från denna förfader ansluta sig till klanen genom exempelvis giftermål.

Styrelseskick

Även om Tokon i praktiken fungerar som ett hertigdöme i Consaber så styrs det inte av en hertig. Istället kontrolleras Tokon av en av klanhövdingarna vald överkung (av tokon kallad för ’Ard Righ’) som sitter på livstid. De övriga klanernas furstar fungerar i sin tur som överkungens råd. En överkung utses av den gamle överkungen och bekräftas av klanhövdingarna. Konungen av Consaber har inget att säga till om vid valet av överkung och kan som mest protestera mot valet. När överkungen dör eller avgår godkänns den nye överkungen av klanhövdingarna. Ibland går det långa perioder utan överkung, ofta ganska våldsamma tider där klanerna kämpar om dominans. Den nuvarande överkungen heter Cailleach sìol Leath-Shùile och kan dra sin ättelinje ända tillbaka till Conner I av Consaber.

En klan styrs i sin tur av en hövding, som på samma sätt som överkungen utses av sin företrädare och bekräftas av klanens familjeöverhuvuden. Familjernas överhuvuden fungerar som ett råd som lyder under sin klanfurste.

Varje form av överhuvud, från familjeöverhuvudena till Ard Righ, är ansvarigt inför sitt folk. Eftersom ett överhuvud väljs på livstid för sin post är det enda sättet att avsätta någon i princip att ha ihjäl honom, vilket också förekommer att man gör om man anser att överhuvudet vanstyr eller missköter sitt ansvar. Det är nästan accepterat att mörda ett överhuvud för sitt folks bästa även om man knappast kan visa sig bland folk senare då man trots allt är en mördare. Däremot är det helt oacceptabelt att mörda ett överhuvud för att själv ta dennes plats. Många är därför de tokonska tragiska hjältar som omsjungs för att ha dräpt en vanstyrande furste för att därefter försvinna upp i bergen. Således är det bäst för dessa överhuvuden att styra sitt folk väl, och för det mesta gör de det.

Klaner

I Tokon och övriga Consaber finns det totalt 52 klaner bland de cirka 240.000 tokons som lever inom Consabers gränser. Av dessa är det framförallt sju stycken som utmärker sig genom att vara de allra största och namnstarkaste. Dessa sju beskrivs nedan.

Cem-shòrn: Cem-shòrn, de så kallade kroknäsorna, drar sin ättelinje till Conner II vars tillnamn betyder just ’kroknäsa’. Även om det typiska cem-shòrnska draget är sällsynt numera så förekommer det oftare än man kan tro. Klanen håller huvudsakligen hus vid den sydvästra kusten av Tokon, framförallt i byarna Lewain och Owaidh. Cem-shòrns är kända för att vara snåla och gnidna men också för att vara välbärgade och att ha ett gott sinne för affärer. De tjänar gott på ull-handeln, eftersom deras marker ligger precis mellan Intouk och de ullproducerande områdena i öster. Klanen har ett nära band

till resten av Consaber dels genom handeln och dels då de hyr ut klankrigare som legosoldater till den sabriska kronan och adeln. De övriga klanerna ser dem som något bristande i sin tro då klanen hyser en relativt stor procentuell del Daakanhängare. Klanens breacam består av sex röda, tolv gula, sex röda och två gula trådar. Klanbaneret är en svart korp mot en röd och gul delad bakgrund.

Chuana: Chuana är den östligaste klanen och håller land inte bara i östligaste Tokon utan även inne i Alarinn. Av detta skäl är det därför ganska vanligt med alviskt blod i klanen. Medlemmar av chuanaklanen är kända för att vara gladlynta och ädla men en aning mystiska och svårbegripliga. De är också kända för att vara extremt skrockfulla och det ryktas om att de ska ha samröre på något vis med skuggfolket. Chuana är ofta starkt draktroende och klanen hyser därför ett starkt ogillande gentemot Daakkyrkan. Faktum är att prominenta medlemmar av klanen gjort ett flertal mycket kritiska uttalanden som förmodligen skulle ha lett till offentlig avrättning om de befunnit sig i Jargien eller de mer Daaktrogna delarna av Consaber. Av förståliga skäl kommer de och klanen Cem-shòrn inte särskilt bra överens. Klanen är för övrigt känd för sitt goda touköl, det så kallade 'Touk-chuana', sina skickliga barder, sina fagra rödhåriga kvinnor och sitt vackra och mycket dekorativa hantverk. Klanen livnär sig främst som skogs-huggare och på boskapsskötsel men hyser även en del fiskare, framför allt i floden Níes vatten. Klanens breacam består av fyra grå, två vita, fyra bruna, två vita, fyra grå och tio gröna trådar. Klanbaneret är en vit hjort mot en brun bakgrund.

Laphraidh: Klanen Laphraidh håller land i centrala Tokon. De är kända för att destillera den godaste uisgie beathan i Tokon, den så kallade 'Ubheanaidh-rochov' ('Drakens tårar'), och mer än en fejd har startat på grund av att någon hävdat motsatsen. Klanen har en omfattande fårskötsel och exporterar därför mycket ull, och har dessutom på grund av sina skickliga vävare ett rykte om sig att producera pläder av hög kvalitet. Likaså odlas en hel del korn vilket används vid framställningen av uisgie beathan samt till mat men som också exporteras. Klanmedlemmarna är känd för att vara ståndaktiga och en aning hetlevrade. Deras breacam består av två gula, sju blå, två gula, sex svarta, två gula och sju blå trådar. Klanbaneret är tre gyllene sädesax mot en rutig svart och blå bakgrund.

Líusadh: Líusadh är huvudsakligen fiskare i nordligaste delen av Alariviken, främst kring byn Eirach. Deras uisgie beatha, så kallade 'Wheanna-serlech' ('Fiskarens bot'), med en stark tångkaraktär, är legendarisk i hela Tokon och en vanlig orsak till fejd. Flera av dessa fejder har utkämpats mellan Líusadh och Laphraidh. Medlemmarna från klanen är kända för att vara flitiga, plikttrogna en aning trångsynta, och de är notoriska för sin långsinthet. Deras huvudnäring är främst fiske men även boskapshantering samt naturligtvis exporten av uisgie beathan. Deras breacam består av åtta gröna, två vita, två blå, två vita, åtta gröna och fyra vita trådar. Klanbaneret är en vit fisk ovan-för en vit bägare mot en blå bakgrund.

Neillí: I norra och nordöstra Tokon håller Neillí (vilket betyder 'Vargjägarna') sitt klanland. De är en av de mer vild-sinta klanerna och när de inte slåss mot tiraker från Tokon-massivet slåss de vanligtvis med någon av sina grannar. Trots att de är ovanligt primitiva som klan så är de kända för att vara orädda och mycket skickliga krigare. Deras klankrigaranor är mycket starka och de hyser en ovanligt stor andel av just krigare i sin klan. I övrigt försörjer de sig på småjordbruk, boskapsskötsel, skogsbruk samt en hel del jakt. Deras breacam består av två svarta, nio röda, sex svarta och nio röda trådar. Klanbaneret är ett ilsket svart varghuvud mot en blodröd bakgrund.

Roth: Klanen Roth, även kallade 'långskäggen' på grund av sina osedvanligt långa skägg, härstammar från den förste överkungen av Consaber, Conner sìol Roth. Även om Roths inte har lyckats behålla kronan så är de fortfarande en av de största klanerna i Tokon. Huvudsakligen håller de till i nordväst, en bra bit uppför Tokonmassivets sluttningar. Roths är kända för att vara stolta, arroganta och konservativa. Likaså sägs de vara höviska samt mycket hedersamma och stå för sitt ord. Klanen gör anspråk på att ha gett upphov till säckpipetraditionen och kanske är det därför som säckpiporna förekommer väldigt frekvent hos klanen. Då klanen hyser en del skickliga smeder så sägs de vara de främsta producenterna av svärdsklingor i hela Tokon. Tillgången på gruvor i bergen har hjälpt till att öka klanens förmögenhet. Roth hatar tiraker över allt annat då de haft flera drabbningar med dessa men de har däremot haft en del affärsförbindelse med dvärgarna. Traditionellt sett har de och Shùileklanen en viss rivalitet även om det sällan har utmynnat i väpnad konflikt. Deras breacam består av åtta gråa, två vita, åtta gråa, fyra blå och två vita trådar. Klanbaneret bär symbolen av en blå falk mot en silverfärgad bakgrund.

Shùile: Shùile (vilket betyder ungefär 'hjärta', som i att vara klanernas hjärta) håller huvudsakligen land längst i väst (den grenen kallas för 'Leath-Shùile') och i öst (kallas 'Thriv-Shùile'). Den nuvarande Ard Righ kommer från den västliga grenen. Shùile är en avstickargren till klanen Roth som så småningom vuxit och blivit större än den ursprungliga klanen, en utveckling som är ganska vanlig i Tokon. Faktum är att de numera är Tokons absolut största klan. Deras inflytande är som störst i byarna Debhean och Tain samt i städerna Intouk och Dunreith. Klanen är känd för att ha flertalet skickliga hantverkare och bedriver en omfattande handel i både Tokon och resterande Consaber. Som klan är de kända för att vara tämligen charmanta, mycket hemkära och en aning maktlystna och baksluga. De hyser ett visst agg mot klanen Cem-shòrn, då dessa anses som svikare och konkurrenter. Deras västliga breacam består av sex gröna, sex svarta, sex vita, sex gröna och två vita trådar. Klanbaneret är en gyllene drake mot en grön bakgrund. Den östliga breacam har röda trådar istället för gröna. Klanbaneret är en svart drake mot en vit bakgrund.

Övriga klaner

Förutom de ovan nämnda klanerna så finns det många mindre men likväl namnstarka klaner, som exempelvis de tappra och stolta Belfrage med sina skickliga säckpipetillverkare, de visa men hemlighetsfulla Craigfaan med en ovanligt stor andel druider, de hedersamma och pålitliga Dillíge med sina duktiga vävare, de storväxta, bråkiga och smått trögfattade Mùlaigh samt de opålitliga och tjuvaktiga Feeves, även kallade 'de listiga rävarna'.

Tabun

Att överge sin släkt anses som mycket allvarligt och oförlåtligt av tokon. Att svika ett löfte eller bryta ett givet ord anses om möjligt ännu värre. Löftesbrytare är än i dag något av det värsta rykte man kan ha i Tokon.

Högtider

Tokon firar många olika högtider på vissa speciella dagar:

14 januari: Åminnelsedagen. Året är fortfarande i sin mörkaste tid, och det finns återigen ingen måne på himlen. Tokon påminner sig nu att även om allting blir ljusare nu så kommer det att bli vinter igen.

1 mars: Vårdagjämningen. Firas med fest och sång.

1 april: Tokarnas dag. Infaller samtidigt som vårdagjämningen. En gammal tokonsk tradition då man släpper loss med alla former av tokiga upptåg. Ingen länsherre har rätt att stoppa Tokarnas parad, inte ens i Consaber.

1 maj: Malkhainn, sommarhälsningen. Tokon hälsar nu sommaren med sång, musik, dans och eldar.

1 juni: Sommarsolståndet. Årets ljusaste dag. Firas med tända eldar, sång, musik och dans. Detta är den gamla trons heligaste dag, då nya lärlingar utses och fullärda lärlingar upphöjs till druidpräster.

14 augusti: Toukdraget.

1 september: Höstdagjämningen. Firas med tända eldar, sång, musik och dans.

7 oktober: Sörjenatten. Tokon har nu en extra högtid för de bortgångna, utöver den vanliga begravningsritualen. Ljus och båltändning samt lågmälda böner är vanliga.

1 december: Vintermörke, vintersolståndet, då tokon tar farväl av det år som gått. Firas med tända eldar, sång, musik och dans.

15 december: Ljusna. Två veckor efter årets mörkaste natt och då månen är ny, firar tokon Ljusna med en rejäl fest för att glömma den mörka årstiden.

Riter

Födsel: Vid en tokonsk födsel är det brukligt att tillkalla en druid så fort som möjligt. Druiden välsignar barnet genom att smeta lite specialpreparerad blå färg, som symboliserar Drakens kraft, i form av ett drakkors (ett liksidigt kors inom en cirkel) i barnets panna samt döpa det i Drakens namn. Detta tros skydda mot onda väsen och skall hjälpa barnet att stanna kvar i de levandes land. På så vis blir barnet också initierat i den gamla tron och kan åtnjuta Drakens beskydd.

Vuxenriten: Hos tokon görs ingen direkt skillnad på barn och vuxna, med undantaget att endast gifta män och kvinnor får agera som överhuvuden för en klan eller familj; således har de heller ingen motsvarighet till mandomsprov eller dylikt. Barn betraktas i princip som små vuxna och behandlas därefter. Visserligen får de lov att leka en hel del men ju äldre de blir desto mer får de ta del av de dagliga sysslorna. Man räknas som vuxen när man når sitt 14:e år.

Giftermål: Det tokonska giftermålet sker i enkelhet, nästan alltid ute i det fria. Helst hålls det i en stencirkel eller i en helgad eklund. I övriga fall helgas en annan lämplig plats av druiden. Ett äktenskap sägs bli extra välsignat om det träder i kraft på samma dag som sommarsolståndet. Bröllopet följs alltid av en stor fest som hålls på mannens familjs bekostnad. Äktenskapet innebär att kvinnan upptas i mannens familj och således räknas till dennes släkt och klan. Hos tokon krävs det att man får familjeöverhuvudets tillåtelse för att få lov att gifta sig med någon och det förekommer också att familjeöverhuvudet enväldigt väljer sina familjmedlemmars lämpliga gemåler.

Döden: Den tokonska begravningsriten kan variera lite beroende på vem det är som begravs. Det är sed hos tokon att kroppen kremeras genom ett ceremoniellt gravbål och att askan sedan begravs uppe på ättehögen, ett slags minneplats för förfäderna, så att kroppen åter kan bli en del av Drakens land. Högt stående medlemmar inom klanen, eller de som dör en god hjältedöd kan dock få sin aska begravd i en egen gravhög. De allra största av hjältar förlänas äran att få sin kropp begravd i de fallna hjältarnas gravkamrar.

Brott och straff

Ett familjeöverhuvud är den som äger domsrätt i händelse av ett brott som har begåtts inom familjen. Likaså är det ett klanöverhuvud som har domsrätt när ett brott har begåtts inom klanen mellan två olika familjer. Om ett brott begås mellan två klaner, vilket förmodligen är det vanligaste brottet i Tokon då exempelvis boskapsstöld från en annan klans ägor händer titt som tätt, är det egentligen bara överkungen som har rätt att utdöma straff, vilket händer extremt sällan. Mycket vanligare är det då att den drabbade klanen tar lagen i egna händer och kräver förlikningsbot. Den drabbade parten kräver då helt enkelt någon form av ersättning för det brott som begåtts. Om den får vad den anser rimligt, vilket det för övrigt kan förhandlas en hel del om, så anses brottet som ogjort. Då en tillfredställande bot uteblir så kan det istället hända att klanen kräver blodsfejd, det vill säga att de med våld tar vad de vill ha eller hämnas på annat sätt.

Det händer ofta att en klan tar hjälp av en druid som ett slags opartisk medlare om de önskar en mer fredlig upplösning på det hela. Vid uppenbara brott mot Draktron, vilket är väldigt ovanligt hos tokon, ges domsrätten till en druid eller, om det är frågan om en högre ättling inom klanen, till Falken i Drakens utvalda.

I händelse att ord står mot ord så får personerna lov att lösa tvisten genom så kallad blodsgång, vilket innebär att de båda strider mot varandra om sin rätt. Striden gäller vanligtvis till första blodsdroppen men detta liksom många andra detaljer kring själva ceremonin kan variera väldigt från klan till klan. I vissa klaner är det exempelvis tillåtet att låta en förkämpe slåss i ens ställe.

De vanligaste straffen, i den mån de utdömes av en person med domsrätt, är förlikningsbot eller ett tillfälligt utestängande från de religiösa ceremonierna och familje- eller klanbesluten. Vid grövre brott kan straff som blodsfejdsrätt till den drabbade parten eller stympning på den skyldige utdelas. Det sistnämnda

ses som mycket förnedrande då personen för all framtid kommer att stämplas som oren och befläckad av sitt folk och således tvingas leva i livstids vanära. Ett annat mycket grovt straff, som framför allt utdelas om man vanärat klanen djupt, är klanlöshet. Detta innebär att personen i fråga inte längre räknas tillhöra någon klan och således inte får lova att bära klanens breacam. Straffet innebär ofta att personen får ett märke, det så kallade Drakens onda öga, inbränt i pannan som symbol för sin skam. En person med detta skammärke behandlas av tokon som om denne vore ett avskyvärt djur. Dödsstraff utdömes också, ofta som konsekvens av våldsbrott, och ses faktiskt som ett lindrigare straff än stympningen och klanlösheten då straffet bara varar ett ögonblick.

Allmän livsåskådning

En mycket viktig tanke i det tokonska samhället är att man inte kan äga land. Landet är något som tillhör Draken och som mest kan förvaltas av en hövding eller överkung. Därigenom är det inte land man slåss om i Tokon, utan om andra resurser såsom huvudsakligen boskap eller betesrätter.

Hos tokon finns det ingen högre plikt än att föra familjen vidare. Det är därför livsviktigt för dem att gifta sig och skaffa barn, men också att skydda familj och släkt. Tokon anser att om man överger sin familj kommer ens dåraktiga handlande att slå tillbaka mot en själv i enlighet med de gudomliga lagarna. Därför är lojalitet mot släkt, vänner och framför allt familjen en princip som man aldrig bryter mot. Denna lojalitet sträcker sig vidare till bland annat löften och åtaganden, så när en tokon ger sitt ord så kommer han att göra allt som står i sin makt för att hålla sitt löfte.

Gästfrihet är ett bud som är besläktat med budet om lojalitet och heder. När en värd accepterar en gäst så blir gästen i princip en förlängning av värdens familj och därför gäller alla förpliktelser som gäller för familjen även för gästen. Detta innebär exempelvis att en tokon skulle kunna försvara en hatad fiende med sitt liv om denne har accepterats som gäst.

Hos tokon räknas man och kvinna som jämställda och vanligtvis har de samma rättigheter. Ändå skiljer sig livet för dem båda ofta åt. Mannen är ofta den som inbringar maten till bordet medan kvinnan sköter barnen och hemmet. Både män och kvinnor är skyldiga att ta till vapen om nöden så kräver men trots detta är det ganska ovanligt att man finner kvinnor i strid eller som klankrigare. Då det förekommer hyser de dock samma möjlighet som männen att vinna ära och aktning.

Fadern och modern står tillsammans för barnens fostran. Huvudansvaret för fostran av sönerna vilar dock på mannens axlar liksom ansvaret för döttrarna vilar hos modern. Gudförälder, eller andrafader och andramoder som de vanligtvis kallas, är mycket betydelsefulla i tokons kultur då de för den händelse att en av föräldrarna avlider blir ansvariga för antingen sönerna eller döttrarnas uppfostran och försörjning beroende på om den hädangångne var fadern eller modern. Andraföräldrar väljs oftast i samband med barnets dop och i händelse att även dessa skulle saknas faller det på familjeöverhuvudets ansvar att sörja om barnen.

Tokonsk syn på andra folk

Det finns få varelser som tokon hatar så mycket som tiraker, eller svartfolket som de ofta kallas. Efter årtusenden av plundringar och stridigheter med stammarna från Tokonmassivet har de två folkslagen lärt sig att hålla sig borta från varandra om de vill undvika blodsutgjutelse.

Léaram, vanligtvis kallade alarialver, vördas som jämlika och ses liksom resten av alvstammarna som skugglandsvarelser skapade av gudinna Felenna. Relationerna till léaramalverna är i regel ganska goda, men inte utan att en hel del osämja, och rena klanfejder, förekommit – framför allt kring gränsfloden Níe. Trots att léarams kultur i mångt och mycket påminner om tokons är olikheterna stora, och många tokon upplever fortfarande alverna som märkliga och främmande. Att alverna är ett helt annat folkslag med förutsättningar så olika människornas gör givetvis sitt till. De två folken har ofta kallat sig bröder och hållit ihop mot omvärlden, men inte sällan har förhållandet mellan alverna och tokon slutat i kulturkrockar, konflikter och ren tragedi.

Misslor ses som ett välkommet tillskott i Tokon. Ett par små misslebyar finns i Tokon och likaså bor en del av dem i tokonska byar då misslornas så kallade östsabria nation även omfattar Tokon. Även om misslorna inte riktigt tas på allvar, på grund av sin barnsliga uppsyn, så uppskattas de för sin goda kokkonst och sin trallvänliga musik.

Dvärgar ställer sig de flesta tokons sig lite tveksamma till. Vissa av tokons äldre sägner förtäljer om dvärgarna som svekfulla varelser, varför man finner det svårt att ta dem på deras ord. Ändå har man haft en del kontakt med dem genom åren och det sägs att det exempelvis var av dem som man lärde sig bruka järnet. Då dvärgarna är kända för att vara skickliga krigare är de flesta tokons måna om att inte stöta sig med dem, även om det har hänt både en och annan gång på grund av de båda folkens stolthet och hetlevrade humör.

Sabrierna ses på sätt och vis som bröder av tokon, då de också bebor Drakens land. Dock så är relationen ansträngd av att sabrierna försöker styra och ställa över klanerna. Dessutom har sabriernas rykte svärtats ytterligare på grund av deras ledare vilken tokon alltjämt refererar till som ”den svekfulla ormen som kallar sig konung”. Många tokons ser dock ogärna att man tar till vapen mot sabrierna då man anser att detta skulle kunna splittra landet och således också drakens själ.

Raunerna är traditionellt sett fiender till tokon men då de hållit sig lugna de senaste århundradena så är det en fiendskap som sakta håller på att övergå i ett slags kylig distans dem båda emellan. Det finns dock de som oroar sig för en ny kommande invasion från de nordliga barbarhorderna vilket minst sagt skulle blåsa nytt liv i fiendskapens eld.

Även om träldomen håller på att så sakteligen ersättas av livegenskap i övriga Consaber, är den mer seglivad i Tokon. I händelse av konflikter klaner emellan händer det ibland att man tar individer som byte. Dessa blir nya trälar som sedan tillåts bilda familjer vilkas barn lever vidare i träldom. Till skillnad från Consaber, som märker sina trälar med en bronskrage, så brännmärks eller tatueras trälarna i Tokon med en symbol för sin ägarfamilj vilken vanligtvis återfinns på halsen.

De flesta tokons är mycket skockfulla och skrocken bottnar ofta i en rädsla över att om man gör eller inte gör något särskilt kommer man att åtdra sig skuggfolkets vrede. Då skuggfolket vördas djupt, eftersom de bland annat tros vara av gudomligt blod, så är detta något man undviker att göra till varje pris. Därför har tokons en hel del egendomliga traditioner. Exempelvis knackar alltid en skogshuggare tre gånger i ett träd innan han hugger ned det för att se att det inte bebos av något skugglandsväsen och man varnar alltid innan man kastar ut vatten eller avskräde för att inte träffa någon av skuggfolket. Det händer också att man ibland kastar offergåvor i djupare vattendrag, då dessa ses som en port mellan världarna, som en slags muta till skuggfolket om man önskar be dem om något särskilt.

I tokonsk tro är själen och kroppen sammanbundna, kroppen anses vara själens spegel. Detta har lett till tokons fientlighet mot fysiskt handikappade personer. Man anser helt enkelt att en person som skapats med en defekt kropp också är skapad med ett defekt sinne; varför skulle hennes medmänniskor annars varnas?

För tokon är liv och död, liksom allt annat, en upprepande cykel. Tokon tror på återfödelse. När en person dör förs han över havet till de dödas land, där han får vistas i glömska till dess att han har glömt sitt förra liv. Därefter återföds han i en ny kropp, utan minnen från sitt tidigare liv.

Enligt tokon är magi ett bevis på den stora Drakens närvaro i världen; utan Draken skulle magin alltså dö ut. Likaså ser man de krafter som verkar i naturen som ett utryck av magin. Inte minst vädret ses som ett direkt uttryck för hur de magiska energierna förhåller sig, exempelvis brukar den i Tokon mycket vanliga täta dimman vanligtvis refereras till som ”den stora Drakens andedräkt”. Druiderna hävdar att om inte magin fanns skulle världen bokstavligen förintas. På grund av att den är en gudakraft är man mycket försiktig med hur man använder magin, inte minst då man inte ser det som att det är magikern som personligen uträttar undren utan att denne i själva verket genom sin inre kraft styr de osynliga väsen som draken har skapat för att sköta världens alla förehavanden. Att förarga dessa väsen får således sina uppenbara negativa konsekvenser. Brukandet av magi är därför väldigt ritualiserat och ceremoniellt med en tydlig religiös fokus. De flesta magikunniga hos tokon återfinns hos Drakens Utvalda.

Jordbruk & försörjning

Tokon ägnar sig till största delen åt boskapsuppfödning. De särskilda långhåriga korna är mycket vanliga men man har även mycket gott om får och grisar. Till det kommer jakt och fiske. På slätterna finns det gott om fågel och hare. Tokonslätten lämpar sig inte så väl till odling som det södra riket Consaber men man får rovor och humle därifrån.

Mat

Tokons mat består huvudsakligen av bröd och gröt gjort på korn eller havre, stuvningar av olika sorter, ost, messmör och smör samt fågel, fårkött och nötkött. Fårkött och fågel är vardagsmat, medan nötkött är festmat.

Airygh: Kokt fårkött serveras tillsammans med kokta rotfrukter tillsammans med en sås tillagad av lök och grädde. Till måltiden serveras alltid cullin.

Colannon: Kål och morötter (eller annan rotfrukt) kokas tillsammans med fett och lök. Serveras med mjölk och smör.

Cullin: Ett grovt kornbröd.

Iryni: En slags palt av rågmjöl, finmalt fårkött och örtkryddor, som kokas i fårmage. En av de specialiteter hos tokon och léaramalverna som i princip alla folkslag och nationer får ett äcklat uttryck av, inte för att det luktar eller smakar illa, utan på grund av dess rykte. Elaka tungor beskriver rätten som ”ut-och-invänt får”.

Melirydh: Fårkött och lök bryns. Morötter, rotselleri och vatten tillsätts och det hela får sjuda i två timmar. I slutet av tillagningen tillsätts klimpar gjorda av mjöl, smör och vatten.

Ruinik: En blodkorv som tillagas genom att kött, fett, blod och torkade enbär blandas och fylls i ut-och-invända tarmar. Korvarna kokas först och rökes ofta därefter (om det finns tid för detta).

Shinik: Samlingsnamn på små kryddade korvar, oavsett innehåll och kryddning. Ätes alltid i samband med öl, och är ett inslag vid alla festliga tillfällen.

Uisgie beatha: I Tokon är uisgie beatha (uttalas ’WISH-giba’), ett ’brännvin’ på korn med röksmak, en mycket vanlig dryck som har fått viss ryktbarhet även i Consaber, om inte annat så på grund av så kallade uisgie-fejder, där tokonska klaner gör upp om vilken uisgie som är godast.

Touköl: En överjäst och ljusbrun öl som är mycket populär i hela Tokon och Consaber. Även om ölen härstammar från Tokon så bryggs den nu i hela Consaber.





Även om draktatueringar är mycket vanliga bland tokon så är det bara ett fåtal personer som har rätten att bära den heliga röda eller vita draken på sin underarm. En klanhövding får en av dessa drakar intatuerad av en druid i och med att denne väljes som nytt överhuvud för sin klan. Färgen väljes av hövdingen själv och anses symbolisera karaktären av ledarskap som hövdingen kommer att representera. En röd drake tros innebära en mer direkt och handlingskraftig ledare och en vit drake tros innebära en mer eftertänksam och vis ledare. En person i hela landet har rätten att bära både en röd samt en vit drake tatuerade på sina underarmar och detta är tokons överkung – Ard Righen. Denna tatuering är tokons motsvarighet till krona.

Hantverk

Tokons hantverk är mycket säreget. Dels har de sina vackra, mångfärgade tyger, av en ullkvalitet som annorstädes endast adeln har råd att bära, och dels trä-, metall- och benhantverket, vilket är mycket väl utvecklat och håller en viss snirklig, nästan drömsk stil, med skickligt formgivna ansikten, kroppar, inskurna mystiska mönster, eller djurmotiv som vanliga inslag. I omvärlden är tokonskt instrumentbygge mycket uppskattat. Både de alviska instrumenten vakari och visha, samt de egna lurarna, trummorna, harporna och inte minst de för tokon så karakteristiska säckpiporna. Den mest kände tokonske instrumentbyggaren är Dynsaell ap Gwiddell sìol Chuana, och att äga en vakari eller harpa från hans verkstad är ett rikedoms-tecken av stora mått.

Tokon har en väl utvecklad smideskonst. Man har försökt att kombinera det bästa från både dvärgarnas och léaramalvernas smidesteknik. En egenhet med tokonskt järn- eller stålsmide är att metallen har en stark tendens att få en ovanligt mörk ton. Detta sägs bero på att järnet från Tokons gruvor i regel håller en mycket god kvalitet. Tokon själva menar att detta inte är så konstigt med tanke på att självaste Drakens kraft genomsyrar jorden. Ett vapen eller en rustning smidd på Tokonskt vis räknas därför ha ett högre (+1) i Brytvärde än normalt.

Handel

Den mesta handeln i Tokon sker inom landet i form av byteshandel. Det förekommer dock också handel över gränserna vilken ökat rätt kraftigt senaste tiden, speciellt då några av klanerna insett den ekonomiska fördelen i detta. Den mer långväga handeln sker mestadels med grannarna Alarinn samt det övriga Consaber. Från Tokon exporteras främst ull, textiler, touköl, uisgie beatha, järn samt diverse hantverk. Importen, vilken är betydligt mindre än exporten, består främst av en del hästar, boskap bomull och slutligen malt som används till ölframställning.

Myntsystem

Tokon idkar mestadels byteshandel och använder sig väldigt sparsamt av mynt. I den mån mynt används, vilket oftast är i gränstrakterna till Consaber och Alarinn eller hos handelsmän och förnäma män i klanernas toppskikt, är det oftast frågan om sabriska silver eller alarinnska järnstänger.

Krigsmakt

Ridderskapet, det för resten av Consaber så viktiga lim som håller ihop samhället, finns inte i Tokon (observera att även om Drakens Bröder ibland kallas för 'drakriddare' så är de inga äkta riddare i ordets sanna bemärkelse). Istället har varje klan så kallade klankrigare, en tradition som går tillbaka i tiden till före ridderskapets institutionalisering. Klankrigare kommer ofta från en eller ett fåtal familjer inom klanen som varit klankrigare sedan generationer och som bara till viss del är självförsörjande. Resten av försörjningen säkras i utbyte mot träning av milis, långa patruller längs klanlandens gränser och att fungera som hedersvakt och livvakt åt klanhövdingen och dennes dignitärer. Livet som klankrigare är inte särskilt lätt eller lönsamt – de familjer som är krigare har ofta precis tillräckligt för att klara sig. Däremot har de alltid mycket stark hederskänsla och tar sin uppgift på stort allvar. Mindre än en tjugondel av tokon försörjer sig som klankrigare.

Om det krävs kan dock en klanfurste samla ihop milismän. De flesta män och kvinnor hos tokon kan hantera åtminstone ett vapen brukligt och ungefär tre tiondelar av befolkningen kan mönstras som folkmilis vid behov.

Tokonsk krigsföring bygger till stor del på gerillataktik. Snabba förflyttningar till fots och god kännedom om terrängen möjliggör överraskande anfall från fördelaktiga positioner. På så vis kan man bekämpa även en större fiendehär på frammarsch genom att slå till mot dess tross för att sinka, eller trötta ut och demoralisera fienden genom massa små skärmytslingar.

Språk

Tokon är ett tämligen melodiskt och mycket gammalt språk. Skriftliga stavnings- eller uttalsregler är nästintill obefintliga vilket gör att stavningen och uttalet också kan skilja sig kraftigt åt beroende på var någonstans man befinner sig i Tokon.

Tokonska runor, eller Lorochrunor som tokon kallar dem då de anses vara en gåva från självaste Lorach – diktkonstens och krigets gud i den tokonska mytologin, är den äldsta formen av inhemsk skrift i Consaber. De skrivs som lodräta streck med raka eller skeva tvärstaplar av olika längd, där en grupp av tvärstaplar motsvarar ett tecken. De tokonska runorna är idag ett nästan utdött skriftspråk, och man kan i princip nästan enbart finna dem inhuggna i sten. Visserligen kan de fortfarande läsas av de flesta av tokons druider, men de skrivs knappast alls idag. Ett fåtal sabriska akademiker har dock lyckats bemästra dem.

Vissa druider har fått lära sig några av de mystiska och mycket svårbegripliga drakrunorna (Drakrunor räknas alltid som 'Svårlärda' för människor), drakarnas eget skriftspråk. Kunskapen om dessa runors betydelse bevaras i yttersta hemlighet och förs bara vidare från lärare till lärling. På så vis hyser tokons druider en unik insikt i drakarnas natur.

Intressanta personer

Aidann Cìaran sìol Chuana: Denne drakriddare är förmodligen Tokons störste nu levande hjälte. Han har bland annat stoppat en stor styrka härjande tiraker från Tokonmassivet, i ledning av endast en mindre grupp tokon, vilket hindrade tirakernas plundringståg från att fortsätta vidare in i centrala delarna av Consaber. Händelsen blev så omsjungen hos tokon, och även i övriga Consaber, att konungen till slut insåg att han var en för värdefull resurs för att inte stå under kronans direkta kontroll. Kungen såg därför till att bjuda in honom till Calnia där han dubbades till konungens trogna riddare. På så vis lyckades kungen binda honom till sig och sedan dess har han använts av kronan för att försöka stävja tokons missnöje i riket, något konungen trodde skulle underminera hans popularitet. Snarare ökade den bara då Aidann lyckades över förväntan med sitt uppdrag, och istället visade sig bli en stark symbol för tokons rättigheter i riket.

Även flera perenner visade sig gilla denna ärbare man, som verkade uträtta stordåd vart han än vandrade, och rykten säger att till och med drottningen fattat tycke för honom. Därför finns det de som menar att han nu har blivit en alldeles för farlig bricka i det sabriska maktspelet, för i egenskap av hjälte kan han få folket att följa honom. I likhet med de flesta stora hjältar vilar det en viss mystik kring Aidann. Inte nog med att han bär två alviska carwelansvärd på ryggen, i vilka hans sägs vara tränad av en alvisk svärdsmästare; i sin högra hand har han dessutom ett stort födelsemärke som till formen är mycket lik tokons runa för den stora Draken. Druiderna menar att detta är ett bevis på att han är särskilt utvald av Draken. Aidann är dock en i grund och botten mycket enkel och modest man som lever upp till den traditionella bilden av en tokon med breacam feile, rödbrunt helskägg och en heder han utan tvekan skulle dö för. Han följer helt enkelt vad han anser vara sin plikt och lyssnar föga till dem som påstår att han skulle vara märkvärdigare än någon annan.

Ard Righ Cailleach Athvainn sìol Leath-Shùile: Cailleach håller titeln som tokons överkung. Han håller inte marken utan förvaltar den åt Draken och tokon. Normalt sett behöver han bara vara ordförande för rådet av klanhövdingar som då och då samlas, vara medlare i klankonflikter och då och då skyffla om lite bland markförhållandena. Skulle det bli kris behövs han dock som ledare för klanerna. Turligt nog för tokon så är Cailleach en sådan stark ledare. Han gick i spetsen för alla hövdingar då de i protest lämnade St Inalys katedral i Calnia när konungen kröntes och inte svor den traditionella trohetseden mot Draken, och han har hållit samman klanerna i en tyst protest mot resten av Consaber. Så länge som kronan vägrar svära eden till Draken kommer han alltid att vara en besvärande nagel i ögat.

Cailleach har brunt hår och är för det mesta slätrakad. Han har ett långt ärr över ögat. Ögat är oskadat, men ärret går tvärs över ögonhålan. Han ler sällan (utom möjligen elakt) och ger ofta ett mycket allvarligt intryck. Han är välbyggd och senig, verkar vara i den sena trettioårsåldern och ger överhuvudtaget intryck av att vara en erfaren krigare. Normalt går han klädd i rutiga triubhas, en lång tunika, pläden över vänster axel och ibland en rejäl skinnfäll över axlarna. Han är nästan aldrig beväpnad utom med den stora tunga dolken.

Bhàchuid Lochraen den fule: Tokons Falk: Bhàchuid (uttalas 'Bachöjd') är tokons Falk, det vill säga han är den högste av Drakens Utvalda och också den som förmedlar Drakens ord till överkungen så att Tokon inte bara har en världslig vägledare utan även en andlig. Bhàchuid är känd för sitt goda logiska sinne, bland annat skall han vara en mästare på kungsbräde. Han har även en stor människokännedom då han i praktiken kan läsa de flesta människor som böcker; han kan därmed ofta förutse deras reaktioner och handla därefter. Slutligen kan han skapa undersköna toner med sin harpa med vilken han sägs kunna trollbinda sina åhörare. Bhàchuid stora svaghet är kvinnor. Hans mor älskade honom aldrig, och i sin hemby föraktades han på grund av sitt vedervärdiga utseende. Därför utnyttjar han numera sin makt till att tvinga unga kvinnor, och flickor, till sin bädd. Om inte hotar han med att förbanna dem, avslöja någon hemlighet eller på annat sätt utpressa dem. Denna taktik har lyckats mycket väl hittills.

Hans samvete plågas alltjämt av det faktum att det egentligen var hans bror som Draken hade valt och inte honom själv. I raseri över detta råkade han ha ihjäl sin broder och då denne var den ende som tagit emot budet om vem ersättaren skulle bli utpekade han sig själv som den utvalde. Väl på sin post har han dock tjänat sin herre Cailleach väl, exempelvis genom att tidigt avslöja samtliga komplotter riktade mot honom, däribland ett par mordförsök.

Bhàchuid är ökänd för sitt mycket fula och groteska ansikte och sin vanställda krumma rygg. Dessutom har han långa, krokiga, spindelliknande fingrar och det som är kvar av hans hår hänger ner som långa testar här och där från hjässan. Normalt sett skulle ett sådant utseende väcka öppet förakt hos tokon men då Bhàchuid med all rätta är en mycket fruktad man är det ingen som vågar annat än viska om saken. Vanligtvis går han klädd i en enkel grön kåpa samt en druidstav i drakben som han stödjer sig på. Hans kropp har på äldre dar drabbats av en muskelförtvinande sjukdom, något han tror är ett straff från Draken för hans synder. Bhàchuid håller sig vanligtvis instängd i sitt torn i överkungens slott tillsammans med sin tama lilla drakonett och då han senaste tiden blivit sämre och till och med är döende så syns han alltmer sällan. Han letar nu förtvivlat efter en värdig ersättare samt någon att anförtro sitt samvetes beklämmande bekännelse innan det är för sent.

Pelen Dunsain den rike, hövding av klanen Cem-shòrn: Pelen Dunsain sìol Cem-shòrn är känd som den utan tvekan förmögnaste av tokons män och tillika klanhövding av klanen Cem-shòrn. Hans familj drev en liten men snabbt växande verksamhet som genererade stora pengar på ullhandeln. Pelen Dunsains stora genombrott kom dock i och med att konungen begärde ett stort lån för frihetskriget, och som säkerhet lämnade en andel i diverse kungliga gruvor, intill dess att skulden var betald. För tillfället håller han på att investera sina pengar på att utveckla sin handelsverksamhet. Genom att kopiera sabriska och faliska handelshus strategi, hoppas han kunna bygga upp ett handelsimperium med monopol på större delen av Tokons export.

Pelen Dunsain är en satt man i övre medelåldern med en rödbrun pagefrisyr och ett kort pipskägg. Klädseln är för det mesta prålig; samtliga plagg är i röd och gul sammet då detta är klanen och handelshusets färger. Pelen har lagt sig till med vanan att röka pipa vilken han alltjämt ses blossa på.

RELIGION

Tokon hyser stor respekt för det övernaturliga och deras myter och legender är ofta starkt kopplade till Skugglandet. En stor del av folket är svurna till den gamla tron, en religion som är tätt kopplad med deras kultur och som bland annat dyrkar den stora Draken. Det finns gott om mindre kulter och hemliga sällskap i Tokons led och det viskas om människooffer till naturandar och skuggväsen för att man skall bli skänkt lycka och makt.

Tokons gamla tro

Tokons gamla tro, i synnerhet Sabhrainnkulten, har mycket gemensamt med den tro som en gång var statsreligion i det coloniska kejsardömets tidiga dagar. Det är mycket möjligt att de på något vis kan ha påverkat varandra. Exempelvis återfinner man en del gemensamma symboler som exempelvis drakögat i båda kulturerna.

Själva religionen är panteistisk, det vill säga den innefattar en mängd olika gudar. Högst av dessa är dock Ubheanaidh (uttalas 'uvanai'), även känd som den store Draken. Draken sägs vara landets själ och utan Draken påstås det att tokon skulle falla och att magin i världen skulle dö ut.

Drakarna ses som heliga väsen och spelar en viktig roll i den gamla tron. Drakarna ses som ett utryck för två av livets diametrala motsatser – kaos och ordning. Mortuachdrakarna står för kaos och lumian för ordning. Dessutom ses de som världens väktare mot död och mörker.

Tokon ber sällan till sina gudar; däremot händer det att de uttalar en gud, gudinnas eller känd drakes namn när de behöver dennes styrka. Offer är däremot vanligt. I särskilda offerlundar lämnar man blommor, örter, mat eller öl. Likaså händer det att man gör likadana offer till skuggfolket för att blidka dem.

De religiösa ledarna är druider som tolkar drakens vilja. De ingår alla i Drakens Utvalda – ett uråldrigt prästerskap. Dessa har dock ingen större politisk makt eller inverkan på samhället. Det är emellertid vanligt att fråga dem om råd, och att ha dem som medlare då det gäller att lösa tvister. Förutom Drakens utvalda finns det tre stycken andra stora kulter, Felennakulten, Sabhrainnkulten och Tirachkulten, som lägger vikt på olika aspekter av draktron.

Felennakulten är den näst största kulten (efter Drakens Utvalda) och finns främst i Alarinn. Även om Alarinn är glest befolkat och bara var tionde alarialv är religiös så är Felennakulten ändå den största. Felenna skiljer sig inte mycket från den vanliga religionen. De största skillnaden är att man nästan alltid ber om Felennas välsignelse, råd och hjälp samt den stora betoningen på magi och mystik. Flera av kultens medlemmar är kunniga inom magin. Vissa mer ortodoxa element av Drakens Utvalda betraktar inte Felennakulten som en del av draktron utan som en simpel häxkult.

Sabhrainnkulten är egentligen inte en kult utan en benämning på ett antal mindre fristående kulter som dock har en tydlig gemensam kärna; varje kult är knuten till en existerande drake och kulterna är oftast mycket hemlighetsfulla. Ofta blir dessa kulter en förlängning av drakens vilja då de hjälper denne att manifestera sina planer. Då drakarna i regel är mortuach så brukar de kräva såväl offergåvor som slavar av sina tillbedjare.

Tirachkulten är den minsta kulten och man hör inte talas om den särskilt ofta. Egentligen finns det två grenar av kulten och även om båda har samma ursprung så hatar de varandra över allt annat. Båda grenarna är mycket fanatiska.

Den ena grenen, de så kallade Skuggvännerna, dyrkar guden Tirach som de tror en dag ska resa sig ur havet. För att påskynda detta måste de bringa död och mörker nog för att Tirach skall få kraft att återvända. För att uppnå detta är de beredda att göra nästan vad som helst då de tror sig bli belönade som furstar vid Tirachs återkomst. Det händer även att de samarbetar med andra likasinnade sällskap för att uppnå sina mål.

Den andra grenen, de så kallade Drakens hängivna, försöker att förhindra Tirachs återkomst till varje pris och för att uppnå sitt mål kan de tänka sig både våldsamheter, lönnmord och andra tvivelaktiga metoder. Det ryktas att den nuvarande tokons Falk, Bhàchuid Lochraen, har ett nära band till denna kult och det viskas att han och Drakens utvalda ibland utnyttjar dem för mer ljusskygga göromål å Drakens vägnar.

Den gamla trons gudar

Tokon dyrkar en hel panteon av gudar. Nedan beskrivs de vanligaste förekommande av dessa. Det förekommer fler gudaväsen som ofta dyrkas mer lokalt. Även drakarna ses som gudomliga väsen.

Ubheanaidh: Den stora Draken som tros vara fader till både drakarna och de andra gudarna. Har inte skapat världen utan bringat hopp i mörkret genom att föda Ubheanni – gudafolket. Är en förening av de två principerna kaos och ordning.

Gudinnan: Har de tre aspekterna Ilana (Modern), Sulami (Systern) och Eyleri (Älskarinnan).

Debheann: Har de tre aspekterna Utanni (Fadern), Bhann (Brodern) och Theassi (Kunskapens gud).

Tirach: Mörkrets och ondskans gud samt Ubheanaidhs stora fiende. Ses ibland som tirakernas skapare.

Lorach: Krigets och diktkonstens gud. Stupade efter att ha kastat ut Tirach i havet.

Tod Sach: En sann upptågsmakare. Beskrivs som tvekönad. Var den som födde Tirach och ses som dvärgarnas anfader.

Felenna: Magins gudinna och det mystiskas beskyddare. Ses ibland som alvernas gudinna och skaparinna. Sägs vara den som lärt människorna att nyttja magi.

Slutligen finns det en massa småkulter, ofta mycket lokalt förankrade. Målet för deras dyrkan är ofta mäktiga skugglandsväsen som på något vis sägs gynna folket genom deras tillbedjan.

Det finns fyra sorters platser som räknas som heliga inom draktron. Den första är en druids boning som ingen obehörig får beträda. Den andra är en stencirkel; det sägs att stencirklarna restes av Draken själv som ett rede i vilken den lade ett ägg ur vilket en av gudarna föddes. Det talas också om stencirklarna som portaler in i Skugglandet. Den tredje platsen är en helgad eklund. I sådana eklundar kan druiderna samlas och hålla ceremonier i all hemlighet. Den fjärde platsen är varje plats där det finns eller bor en drake. Därför anses det kungliga slottet i Calnia vara en helig plats för tokon, då draken Verduhrakh finns och bor där.

Det finns flera symboler som anses viktiga i den gamla tron. Draken är den givna symbolen för religionen som helhet. Cirkelknuten är en symbol för världsalltet. Räven, vilken anses vara Felennas far, är symbolen för Felennakulten. Röd anses vara den färg som symboliserar mortuachdrakar, och vit den färg som symboliserar lumiandrakar. En cirkelknut där två drakar, en röd och en vit, slingrar sig om varandra är en symbol för den stora Draken. Drakkorset, ett liksidigt kors inom en cirkel, ses av tokon som en urgammal skyddssymbol mot mörka makter. Likaså finns Drakens öga, även kallad drakögat, vilket är en välkänd symbol inom magiteoretiska kretsar, som tros symbolisera magisk klarsyn och kanaliserad kraft. Drakögat ser ut som en liksidig trekant avdelad i tre lika stora mindre trekanter. Slutligen finns symbolen kallad 'Drakens onda öga' vilken placeras på platser, eller personer såsom brottslingar, man vill skall drabbas av Drakens vrede. Denna symbol ser ut som en liksidig trekant med en spiral i sig.

Mer om tokons gamla tro finns i *Religioner: Gudarnas kamp*.

Ubheanni – gudafolket

Myten säger att Ubheanaidh födde gudafolket för att räddade världen från undergång genom att föda fram gudafolket. Vanligtvis räknas tokons alla gudar in hit men ofta även drakarna och ibland andra mäktiga väsen, som vanligtvis härstammar från Skugglandet. Faktum är att det finns de tokons som anser att alla skugglandsväsen är gudomliga och att det egentligen inte är mycket som skiljer dem från gudarna eller drakarna. Vissa hävdar till och med att både drakarna och gudarna i själva verket endast är just en mäktig form av skugglandsvarelser.

ROLLPERSONEN

Säga vad man vill om tokon men folksjäl har de i alla fall. Med sina urgamla traditioner, sin djupa tro och deras starka värderingar så finns det många spännande ingredienser att bygga en rollperson på. För den som önskar en tydligt definierad karaktär på sin rollperson finns det en god grund att stå på och för den som önskar en god variabel för själva karaktärsskapandet så kan de olika klanernas varierande leverne ge en god portion valmöjligheter. Det finns helt enkelt många olika sätt att skapa en intressant rollperson av tokonfolket.

Att spela tokon

Den spelare eller spelledare som tänker gestalta en tokon bör först och främst försöka sätta sig in i tokons speciella syn på saker och ting. Vad gäller själva karaktärsutformningen så bör färdigheter placeras inte bara beroende på val av yrke utan också med tanke på tokons kulturella aspekter. De flesta tokons har exempelvis färdigheten Historia (med specialisering mot familjen och/eller klanens specifika historia), likaså har de ofta ett i alla fall hyfsat värde i Överlevnad (ofta specialiserat mot att kunna läsa tecken andra lämnat efter sig i naturen). Vidare tenderar tokons att ha mycket stor släkt så det är mycket troligt att de flesta av rollpersonens kontakter är av relationen släkting, och åtminstone någon av dessa bör vara hans anföräldrar (om det är troligt att någon av dessa fortfarande är vid liv).

En tokonbarbar har vanligtvis mycket fasta åsikter om saker och ting så att placera en sådan i en grupp av rollpersoner med motstridiga åsikter kan visa sig problematiskt. En Daaktroende, i synnerhet av den jargiska kyrkan, innebär uppenbarliga problem exempelvis vad gäller åsikten om drakar. Dock klarar de båda olika trosuppfattningarna bevisligen av att leva sida vid sida i Consaber, men risken för konflikter i en spelgrupp kan vara övervägande. Likaså kan vissa folkslag utgöra uppenbara problem på samspelsfronten. Tiraker och tokon fungerar exempelvis inte alls ihop om inte tokonpersonen är en ovanligt tolerant person eller om någon mycket betrodd person kan svära på sin heder att tiraken inte alls är bara en kallblodig plundrare och mördare, men inte ens då är det troligt att de kommer att fungera problemfritt tillsammans.

Slutligen bör man ha i åtanke tokons skrockfullhet samt vördnad för vissa djur och träd, något som ofta kommer sig av deras förmodade band till Skugglandet. En tokon skulle exempelvis aldrig få för sig att hugga ner ett gammalt ståtligt ekträd (då dessa tros ha en särskild magisk kraft) och inte heller att fälla en hjort i dimma (då denne tros vara kommen som en budbärare från Skugglandet).

Världsbild

Tokon lever i 'Drakens land', ett av många riken. Drakens land innefattar även Consaber och Alarinn och det var här som draken nedsteg för att kämpa mot fienden. Bortanför ligger de glömdas land där fienden vann kampen. Norr om Tokon, bortanför de väldiga bergen, lever ryttarfolket Raunerna. Dessa är farliga kämpar som dyrkar mörka gudar och demoniska andeväsen. Många gånger har de anfallit 'Drakens land' och även om det varit lugnt på sista tid ses de på med fientlighet och misstänksamhet. Till öster ligger ett stort rike som styrs av

häxmästare, att överhuvudet taget bege sig dit innebär att man blir dödad och skinnflådd. I de omgivande bergen lever svartfolken, farliga bestar som dyrkar en mörk och ondskefull gudinna. Alla dessa delar är del av de glömdas land. Andra riken finns dock. Bland annat skugglandet som är en mytologisk plats mellan dröm och verklighet. Man kan endast ta sig dit i drömmar eller genom att vandra långt ut i de djupa skogarna eller hedlandskapen.

Vanliga yrken

Följande yrken är vanliga hos tokon: Bonde, Boskapsskötare, Fiskare, Jordbrukare, Jägare, Skogshuggare, Torpare samt diverse olika Hantverkaryrken. Alla yrken baserade på olaglig verksamhet är väldigt ovanliga (observera att vilken tokon som helst oavsett yrke dock kan få för sig att stjäla grannens boskap) och magiker förekommer inte alls med undantag för en och annan trollkarl/häxa eller trolldomskunnig druid. Tokons troende är framförallt druiderna (vilkas yrkesbeskrivning återfinns i *Religioner – Gudarnas kamp*). Tokons har en del andra kulturspecifika yrken såsom Klankrigare, Drakriddare och Barder. Till en klankrigare kan yrkesmallen för Lejd krigare eller Soldat användas och till Drakriddare kan man använda yrket Tempelriddare som en mall.

Barderna är viktiga för tokon och de är ett slags skalder och musiker som reser och runt delar med sig av alla sagor, legender och myter som vittnar om svunna tiders händelser. De flesta barder har ett nära band till druiderna då många av deras berättelser härstammar från dem; det är till och med vanligt att en del barder går i lärlingskap hos någon druid en tid för att lära sig om den gamla kunskapen. Barden har därför en viktig funktion som traditionshållare och historisk bevarare hos tokon. Yrkesmallen för Underhållare fungerar utmärkt för barder.

Tokonska namnseder

Tokon har alltid två namn. Det första är personnamnet och det andra är familjenamnet, det vill säga namnet på personens familj vilket i regel härstammar från familjens grundare. Benämningen 'sìol' innan en klanbenämning betyder att personen tillhör denna klan (rakt översatt betyder det: 'av klanen'). Personen 'Aidann Cìaran sìol Chuana' heter alltså Aidann och tillhör Cìaranfamiljen vilken är en del av Chuanaklanen.

Namnförslag

Tokonska mansnamn: Aidann, Breadainn, Cìaran, Dùweigh, Earlach, Farrach, Giereinn, Idair, Lanfair, Mùir, Niei, Ossain, Pòl, Ruigh, Siadan, Tùirigh, Ùille, Wydhei, Yrwainn.

Tokonska kvinnonamn: Ailis, Brithain, Cìdhain, Dewain, Eìra, Fiona, Gwendeilidh, Helaìs, Inalaidh, Lewelleinn, Neillidh, Pithainn, Sìusaidh, Tailinn, Usiann, Yrfhaidh.

Vapen

Tokon har sällan vapen på sig. Ett ordspråk säger: ”Det finns en tid då svärden talar, men fram till dess hänger de bäst på väggen”. Tokon har sällan svärdsskidor; är det ofärd går de med naken klinga eller med svärdet insvept i en rejäl läderbit eller skinnfäll. Annars lämnar de svärden, eller vad de nu må ha för vapen i sin ägo, hemma. Spjut av alla de slag samt yxor och svärd är de vanligaste vapentyperna. Det finns fyra vapen som är nästintill unika för tokons kultur.

Drakens klo: Drakens klo är en tvåhands stridshacka som alltid tillverkas i brons. Vapnet är till stor del ceremoniellt och återfinns vanligen hos stridande druider – men även på andra håll i Tokon kan man finna krigare som svingar detta vapen. Vapnet ger stickskada men skadan beräknas från grundskada Hugg.

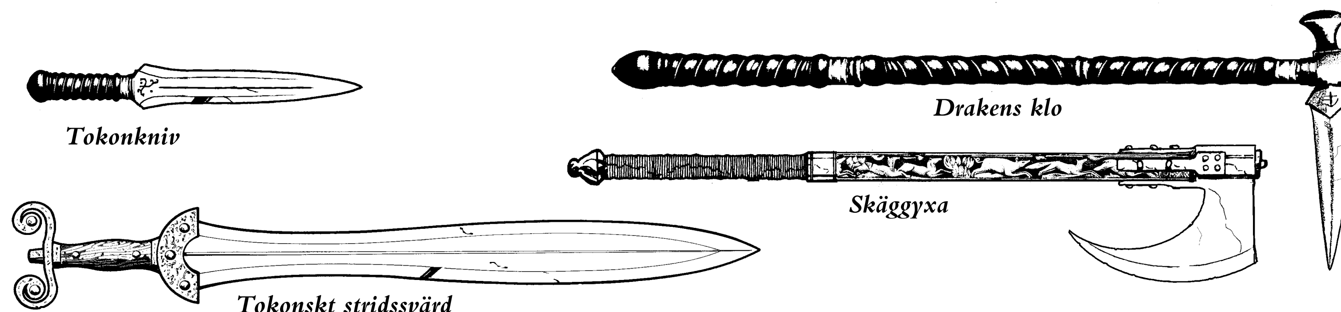
Tokonkniv: En bredbladig kniv på en halvmeter som används som verktyg och vapen. Inspirerad av alvernas Morchandolk.

Tokonskt stridssvärd: Gammal typ av huggsvärd som ursprungligen var av brons men nu smids i stål.

Skäggyxan: En tung yxa med en böjd och lång egg som särskiljer dess utseende. Skaftet är vanligen rikligt utsmyckat och vackert snidat.

Rustning

Att bära tunga rustningar är främmande för tokon. De föredrar att kunna röra sig snabbt och tyst (vanligen till fots) och överraska fienden i bakhåll och liknande. Tunga rustningar skulle vara alldeles för jobbigt att bära på sig med denna stridstaktik. Läder, härdat läder och ringläder är det vanligaste. Oftast endast som ett harnesk. Likaså är det mycket ovanligt att tokonska krigare bär hjälm.



Vapen	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Drakens klo	H+2	K+Ob1T6+2	S+Ob2T6+3	8	2H	8	3/2	100cm	2,6 kg	900 silver
Skäggyxa	H+Ob3T6+2	K+2	–	12	2H	9	3/2	95cm	2,8 kg	480 silver
Tokonkniv	H+3	K+1	S+Ob1T6	5	1H	8	1/2	45cm	0,8 kg	150 silver
Tokonsvärd	H+Ob2T6+2	K+3	S+Ob1T6	11	1H	14	3/3	95cm	1,4 kg	1000 silver

Tabell BM-7: Särskilda vapen unika för tokons samhälle.

KAPITEL ÅTTA

TOSHER



Det var inte utan fruktan som hövdingen Omoro klev in i den mörka grottan. Mörker skingrades endast något av det flackande ljus som kom från de glödande kolen i eldstaden. Vid elden satt schamanen Mokele och slog med ett ben på sin trumma. Väggmålningarna i grottan tycktes leva ett eget liv i de flackande ljusskenet och det monotona trummandet.

Det fanns inga byten att jaga, barnen hade börjat svälta och de vita folket gjorde räder allt närmare stammens boplats.

Shamanen blundade och verkade inte vara riktigt närvarande. Plötsligt slog schamanen upp ögonen och stirrade vilt på Omoro som fick blev överraskad och tog ett steg bakåt. ”Vad vill du Omoro?” frågade Mokele och slutade trumma.

”Jag kommer å stammens vägnar, vi svälter... Din stam svälter. Det finns inga byten på våra marker längre, de vita hade tagit allt. Vi behöver din hjälp.”

Mokele stirrade tomt framför sig och sade ”Jag vet vad som pågår hövding. Jag har rådfrågat andarna. Du måste anfalla grannstammen med dina två bästa krigare, måla deras träd, sätta fast djurhudar på deras mark och placera ut dina pålar.”

Omoro förstod först inte andarnas budskap, men på vägen tillbaka till byn insåg han vad andarna hade i åtanke.

Ett kvarts månvarv senare kom de beväpnade vita männen till Omoros tomma by. Av en slump tycktes det att det var i denna stund som den krigiska Dantu-stammen anföll boplatsen. Förlusterna var stora på båda sidor – precis så stora att de enda överlevande från Dantu-stammen med lätthet kunde jagas bort av Omoros krigare. Bland de vita männens packning hittade Omoro den mat som behövdes – dessutom skulle de bli iriki-fest...

TOSHER

Tosherna är det andra stora folkslaget på den södra kontinenten, efter darkenerna. Folket särskiljer sig utseendemässigt genom sin ringa storlek (medellängden är 145 cm för männen och motsvarande siffra för kvinnorna är 135 cm), sina kraftigt markerade hörntänder och sin nästintill totala avsaknad av kroppsbehåring. De lever mestadels som jägare och samlare och betraktas därför som ett mycket primitivt folk av utomstående. De få som har haft turen (eller oturen?) att besöka tosherna kan dock berätta om ett rikt kulturliv och en spännande berättartradition som skiljer sig avsevärt från fördomarna om folket.

Folket

Tosherna är små till växten för att vara människor. De tar dock igen sin lägre fysiska styrka med utmärkt smidighet och snabbhet. Besökare har förvånats över hur de nästan omärkt svingar sig fram bland trädtopparna för att sedan plötsligt hoppa ner mot marken i samlad grupp för att välkomna.

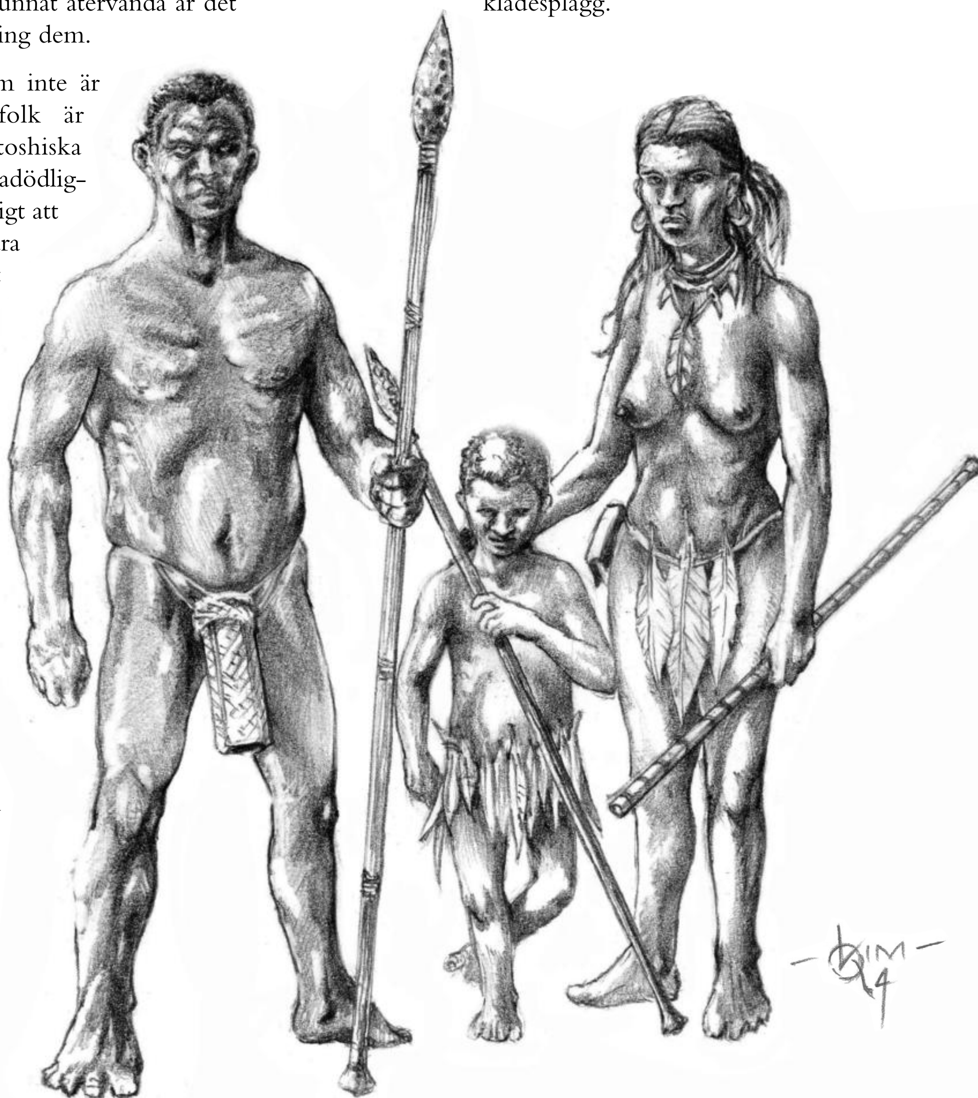
Tosherna kan betraktas leva i symbios med naturen. Förutom deras tidigare nämnda smidighet är de även ett av Mundanas mest uppmärksamma folkslag. De har förmåga att rikta fokus mot en större del av synfältet än vad övriga människor klarar av och de har en så pass god hörsel att de på vissa ställen tros att tosherna är synska då det verkat omöjligt att smyga sig på dem. Då väldigt få utomstående har fått möjligheten att studera tosherna på nära håll och helskinnade kunnat återvända är det förståeligt att många myter cirkulerar kring dem.

En märklig företeelse hos tosherna som inte är särkilt vanlig hos andra människofolk är tvillingfödslarna. Så gott som alla toshiska havandeskap resulterar i tvillingar – barnadödligheten är emellertid så hög att det är vanligt att endast ett barn överlever. Det anses vara ett lyckotecken om ens tvilling är i livet och ett tecken på otur när tvillingen dör.

Toshernas hudfärg varierar från mörkbrun till blåsvart och de är därför välanpassade till ett liv kring Mundanas ekvator. Deras hörntänder är betydligt större och vassare än vad som är normalt för människor och det är vanligt att de visar tänderna för att markera ilska. Deras krulliga hår hålls normalt sett kortklipp för att de lättare skall kunna uthärda värmen. Tosherna brukar göra sig fina genom att måla sig i ansiktet med olika färger, oftast vitt eller rött, men det förekommer även andra färger. Stammarna har oftast något karakteristiskt drag i ansiktsmålningarna, men det förekommer samtidigt unika, individuella mönster för att tosherna på så sätt ska utmärka sig själva.

Något som särskiljer tosherna är det att de föredrar att gå nakna, vilket gör att jargier, forianer och cirefalier ser mycket föraktfullt på dem då nakenhet hos dem indikerar på djuriskhet. Tosherna själva ser de mer 'civiliserade' folkens bruk av klädsel som ett tecken på djuriskhet då kläder tolkas som ett försök att efterlikna djurens päls – ofta är det just döda djur som de klär sig i. Det anses hos tosherna vara mycket finare att måla kroppen än att bekIä den.

En mycket märklig företeelse gällande toshernas klädsel är den hos nas-tosherna öster om Kath-bukten, nämligen penisfodralen. Fodralen är vanligtvis gjorda av palmblad som rullats lager på lager till en strutliknande form som sedan fästs runt midjan och hängs runt nacken. Det är inget som bärs vid jakt utan snarare en form av 'vardagsplagg'. Långt ifrån alla nasstammar använder sig av penisfodralen men det förekommer lite här och var, dock aldrig tillsammans med något klädesplagg.



GEOGRAFI

Med darknernas framfart som det jordbrukande folket på den södra kontinenten har tosherna alltmer tvingats lämna slätterna och savannerna för de grönskande djunglerna. I trakterna kring Leopardbergen i söder och vid Malásarsjön finns dock ett betydande antal toshiska stammar som lever sina liv utanför regnskogarna, om ändock med ett ständigt tryck från de omgivande darkenska folken.

Utbredning

De mest sydligt boende toshiska folket är niwim, som lever i trakterna kring Leopardbergen. Det finns en hel del toshiska stammar av niwim som lever inom Forions gränser, men tendensen är att den toshiska kulturen dör ut genom att de ansluter sig till Imaytemplet och därmed blir en del av det forianska samhället. De niwim-stammar som lever norr om Leopardbergen har länge varit i konflikt med nahatiu-darkenerna om rätten till jorden. Sammantaget är niwim-tosherna ett krympande folk inklämt mellan de två expansiva folken från Forion och nahatiu.

Nordöst om Forion finns den sydligt belägna jargiska kolonin Karakul. Det toshiska folket där, karak, har länge levt nära wan-darkenerna, under vissa tider som en del av Forion. Sedan jargierna kommit till området (det blev en jargisk koloni år 2809 e.D.) har många darkener fått slita hårt för sina jargiska herrar. Toshernas slanka kroppsbyggnad gör dem betydligt mindre lämpade för det hårda arbete som jargierna efterfrågar, vilket har lett till att toshernas liv har värderats mycket lågt. Jargierna har helt enkelt inte haft någon användning av tosherna, varpå de tvingats lämna marken för att ge plats åt kolonisterna. Det finns numera inte särskilt många tosher kvar i själva Karakul, karak-tosherna har splittrats i två delar, en i den mindre skogen väster om kolonin, medan majoriteten lever i regnskogen öster om Karakul. Där lever de relativt oskyddat då jargierna antagligen är mer intresserade av wan-darkenernas bördiga jord än de svårforcerade och -skövlade djunglerna. Karak har tack vare sitt tidigare samröre med darkenerna tagit till sig en stor del av den darkenska (och till viss del forianska) kultursfären. Livet på flykt från sitt hem har tvingat fram behovet av nya skapelsemyter och andra berättelser för att kunna förklara varför de flytt från sitt land.

I den mer nordligt belägna jargiska kolonin Lomar, som ligger invid Malásar-sjöns sydligaste delar, har bosättarna fått samma förhållningsorder – ut med tosherna. Där har tosherna emellertid inte haft något samarbete med darkenerna och de som flytt har emottagits väl av sina grannstammar. Ihn, som det toshiska folket kallas där håller hårt på sina traditioner och har betydligt mer 'positiva' myter än karak. Inställningen till jargierna är inte sällan fientlig, men bortsett från överfall mot matkaravaner längs med handelslederna i händelse av svält försöker tosherna hålla sig undan från jargierna.

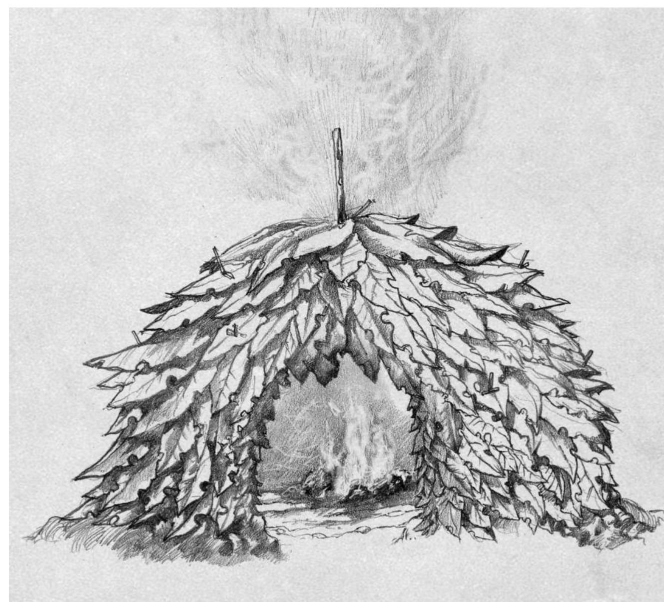
Söder om ihn finns det toshiska folket nas, som förutom sina tidigare nämnda penisfodral även utmärker sig genom sin fantasi och kunskap vad gäller byggnationer i skogen. Ända upp till de höga trädkronorna sträcker sig de kojliknande konstruktionerna . Begränsad handel förkommer mellan nas och momolanerna, så viss kännedom finns om dem i 'den civiliserade världen'. Då momolanerna kommer till nas bjuds de in att leva bland dem högt ovan jord för att förhandla fram ett så fördelaktigt handelsavtal som möjligt för dem båda. Något som kännetecknar nas är den gästfrihet som de uppvisar när någon utomstående bjudits in.

I de minst utforskade delarna av Mundana, Södra djunglerna, lever en toshisk folkgrupp vid namn pih'te. Ett fåtal cirefaliska sjöfarare har träffat på dem som lever på Södra kontinentens västkust, men det är antagligen ingen som tagit sig längre in i djunglerna, och tosherna har inte varit villiga att hjälpa till. Liksom nas lever pih'te som jägare och samlare i de djupa djunglerna, men de har betydligt enklare kojor än sina kusiner i öster. Skillnaderna mellan dem som lever i de västra och östra delarna av Södra djunglerna är av förklarliga skäl stora, men då det inte kan göras några fasta gränser mellan väst och öst så brukar tosherna i Södra djunglerna kallas just 'pih'te' (i de fall som de nämns av utomstående). Namnet tros komma ur det namn som tosherna i de västra delarna av djungeln har för just 'djungel'.

Enorma rikedomar väntar i de djungler som pih'te bebor, däribland ädelstenar, frukter, örter, skinn och ädelträ. Än har inget land vågat sig in i Södra djunglerna, mycket på grund av att så lite är känt om vilka rikedomar som väntar där. En invasion kommer emellertid inte att kunna ske utan tappert motstånd från tosherna – de känner terrängen mycket väl och kommer inte att acceptera att någon annan vill ta deras land ifrån dem.

Bosättningar

Inom pih'te brukar bosättningarna bestå av enklare kojor såväl på markytan som i träden. De tosher som lever utanför djunglerna har ofta hyddor av träd och lera, enklare kojor av grenar intill träddungar och i mer sällsynta fall av djurhudar.



Vilken typ av 'hus' som byggs beror på stammens traditioner och kunskaper samt tillgången på råvaror till bostäderna. Generellt kan sägas att tosherna som lever i djunglerna är bofasta medan de utanför inte är det.

Markering av territorium brukar ske genom att stammens karaktäristiska pålar sätts ner i marken inom det område som räknas som deras. Andra sätt att markera är att sätta ut djurhudar för att på så sätt ingjuta fruktan, eller att måla träd med stammens symbol. Intrång på territorium brukar resultera i krig (se Samhälle). Bosättningarna brukar se ganska lika ut över årets gång. Men vissa skillnader finns beroende på om det är regnperiod eller torka.

Heliga och förbjudna platser

Öster om Malásarsjön finns en mycket speciell gruppering av stenar vars ålder ingen lyckats säkerställa. Tosherna som bor däromkring säger att stenarna har funnits där sedan skapelsens början. Det speciella med stenarna är att de fungerar som en kalender för de omgivande stammarna. Vid nyår (vintersol-ståndet) bildar solens strålar ett speciellt mönster för att indikera att de ljusa dagarna skall återkomma (då det handlar om en ganska sydlig breddgrad så är skillnaderna gällande dagslängd över året inte så stora). Då, vid det nya årets början sluter de omgivande stammarna fred med varandra om krigssituation rått och samlas därefter vid stendösen för fest i tre dagar. Det sjungs och dansas nästan dygnet runt och i de hedonistiska riterna byts blod stammarna emellan för att på så sätt åstadkomma vitalisering.

Södra djunglerna: I väster finns ett gigantiskt djungelområde som sträcker sig hela vägen, från Eumo i norr till de norra delarna av Forion långt i söder. Det ryktas om farliga djur och monster där, otäcka levande växter och toshiska huvudjägare. Ändå lever pih'te-folket här. I djunglerna finns också en hel del naturresurser såsom ädelstenar, exotiska frukter, örter, skinn och ädelträ. Här och var i djunglerna finns också gamla övergivna tempel och ibland hela övervuxna ruinstäder. Dessa byggnader beboddes en gång i tiden av ödlefolket och var centra för deras dyrkan av den tvåhövdade drakguden Koyn. Varför de inte lever där längre är okänt men det kan fortfarande finnas skatter såsom ädelstenar, guld och ödlefolkets mystiska teknologi i ruinerna. Dessvärre sägs platserna vara drabbade av någon mystisk förbannelse och ödlefolket lär också har skyddat sina platser med diverse fällor. Dessutom finns det en risk att något av templen fortfarande hyser någon sovandes drake i de hemliga underjordiska kamrarna.

Torlins slätter: Mellan Södra djunglerna i väst och Malásarsjön i öst sträcker sig ett enormt stäppområde som kallas för Torlins slätter. Namnet är en kvarleva från det uråldriga rike som en gång i tiden låg där. Av riket finns idag nästan endast ett fåtal övervuxna stengrunder kvar. Legenden berättar dock om en hädangången mästarmagiker vars grav skall vara gömd vid Malásarsjöns strand. Ute på slätten lever mängder av olika djur. En av de mer fruktade av dessa är anguisdrakar eller so'oshi ('skräcködlor') som tosherna kallar dem för. Dessa varelser skall vara extremt intelligenta, mycket snabba och mycket farliga jägare.

Dimbukten: Väster om Södra djunglerna ligger dimbukten vilken framförallt är känd för sin rikliga dimma och dess stora förekomst av lindormar. Det finns en urgammal sed hos vissa toshstammar, att om man vill skapa god lycka för stammen så skall man dräpa en av dessa hemska vidunder. Det händer därför ibland att jägare vallfärdas till dimbukten då tiderna är dåliga i hopp om att dräpa en av bestarna och på så vis skapa lycka för hela stammen. Dimbukten talas också om som en underlig och rentav magisk plats där denna världen och andevärlden flyter samman. I själva verket är vissa delar av dimbukten nära förbunden med Skugglandet.

HISTORIA

Tosherna har varit ett mer utbrett folk än vad de är idag. En gång i tiden tros det ha varit tosherna som härskat över den södra kontinenten. Efter det forntida riket Dabus fall spred sig en darkensk folkgrupp söderut mot det som idag är Forion och norrut över kontinenten. De hade ett utvecklat jordbruk som gjorde att de kunde ta över tidigare toshisk mark. Tosherna har sedan dess inte hämtat sig och flera toshiska folkgrupper lever nu undanträngda i de för darkenerna otillgängliga djunglerna.

Toshernas historia

De toshiska folken tros av vissa ha en gemensam urkund, men ingen vet var och när detta ursprung har varit. Som folk är tosherna mycket gammalt, flera tusen år, så det är förklarligt att stora skillnader finns mellan de olika folken och stammarna. Det finns dock likheter mellan de olika undergrupperna som är stora, åtminstone om man jämför dem med utomstående folk. Anledningen till att det fortfarande finns likheter tros vara att de schamanistiska traditionerna där schamanen har kunnat hålla de urgamla riterna vid liv tack vare kontakten med förfadersandarna.

Efter att darkenerna bit för bit tog över de områden som alltid hade varit toshernas förändrades livet för de sistnämnda. När de marker som sedan världens födelse hade varit deras övertogs av ett främmande folk uppstod vrede och uppgivenhet. Om gudarna hade givit världen till dem att använda som sina jaktmarker så måste det också ha varit gudarna som vänt sig ifrån dem. Så uppstod många myter om vilka synder som begåtts mot gudarna för att berättiga den förlust av jord som skett.

Många toshiska stammar började då återberätta sagorna om det jordiska paradiset som människan tvingats ifrån efter olydnad mot de gudar som av kärlek givit henne marken att leva på.

Tosherna i Södra djunglerna, pih'te, höll sig nästan helt opåverkade av darkenernas utbredning, förutom det att tosher från de omgivande slätterna begav sig till skogens utkanter för att där kunna söka skydd. Hos pih'te är dyrkan av platser riktad till områden som är tillgängliga för stammarna och som besöks åtminstone en gång om året.

Den darkenska utbredningen är något som i olika stor omfattning fortsatt intill dags dato, det är framför allt niwims framtid som är hotad av darkener som kommer både norr- och söderifrån och gör anspråk på det land som niwim lever i. Det är inte bara darkenerna som fört undan tosherna från deras bosättningar.

I Karakul hade tosher och darkener länge levt sida vid sida i samförstånd till dess att jargierna erövrade området år 2809 e.D. Tosherna var på grund av sin ringa storlek inte lämpliga som slavar i den nygrundade kolonin, de tvingades därför bit för bit lämna den mark som sedan urminnes tid varit deras. De lämnade landet och splittrades i två delar – en i skogen väster om Karakul och en i skogen öster om densamma.

SAMHÄLLE & KULTUR

Toshernas samhälle är byggt på ett enkelt fundament: stammen. Att lämna sin stam och gå som självständig individ är för de allra flesta tosher något otänkbart, det finns dock berättelser om toshiska eremiter, de är emellertid vanligare i myterna än i verkligheten. Stammarnas storlek varierar från runt dussintalet upp till kring femtio personer. Centralt i stammen finns schamanen, en man som upprätthåller kontakten med förfadersandarna. Förutom schamanen är stammarna icke-hierarkiska, åtminstone formellt sett.

Styrelseskick

Schamanen är den mest inflytelserika personen i det toshiska samhället och får sin roll genom att tränas av sin föregångare. Schamanen medverkar vid varje förlossning, dels för att det skall förflyta så smärtfritt som möjligt för modern och barnen (tosher föder nästan alltid tvillingar) och dels för att se om något av barnen har gåvan som krävs för en gång bli schaman. Det är endast pojkar som kan födas med gåvan men det är långt ifrån klart där. Det krävs åratal av hård träning för att kunna navigera på Andeplanet och för att kunna höra förfadersandarnas röster och tolka dem.

Schamanen åtnjuter stor respekt av stammen och alla stammedlemmar är överens om att schamanen är en nyckelperson värd att beundra. Schamanens ord är lag, men för att så skall vara väljer oftast schamanen att endast använda sig av makt vid väl valda tillfällen. Ingen schaman vill riskera att splittra stammen genom att bete sig tyranniskt.

Utöver schamanens viktiga ställning är det toshiska samhället icke-hierarkiskt till sin struktur. Ingen människa föds till någon speciell position eller roll inom stammen. Det förekommer emellertid en hel del sociala skiktningar, men dessa beror på hur väl respektive individ klarat sin livsuppgift inom stammen. Respekten baseras även på personens närmsta släktingar (modern och syskonen på moderns sida, släktskap räknas aldrig på fädernet). Om modern varit en stor tillgång för stammen går respekten ofta i arv till barnen, men moderns status kan samtidigt svärtas av att hennes barn misskött sig på något sätt.

Privategendom förekommer inte hos tosherna, undantaget schamanens ceremoniella utrustning (amuletter, fetischer och så vidare). Av den anledningen har det aldrig uppkommit ett behov av äktenskap för att genom lag säkra arvsrätten.

Kärleksmässiga förhållanden mellan man och kvinna förekommer givetvis, men det hör till undantagen att de varar livet ut. Faderskap är något sekundärt för tosherna, det är inte särskilt viktigt att barnets manlige förebild är densamme som den biologiske fadern. Själva ordet 'fader' förekommer inte i de toshiska språken, istället omtalas han som 'moderns älskare' alternativt 'moderns livskamrat'.

En stor del av männen och kvinnorna i en stam lever emellertid utan fast förhållande, de nyttjar sig istället av tillfälliga sexuella förbindelser. Det finns inga moraliska värderingar huruvida man kommit till av ett fast förhållande grundat på kärlek eller ett flyktigt 'ennattssällskap'. Modern älskar allt som oftast alla sina barn lika mycket, oavsett vem som är fadern.

Det förekommer att manliga tosher lämnar stammen då de ansetts ha trätt in i vuxenlivet. De söker sig då till en grannstam för att där skapa sig en ny stamidentitet. Detta sker för att undvika inavel (det är inte alltid en toshisk man vet vem som är hans halvsyster på faderns sida) och inträffar endast om grannstammen har liknande traditioner och en vänlig inställning till ursprungsstammen.

Grupperingar om två till fem stammar med gemensamma traditioner brukar ha fester tillsammans. Dessa båda traditioner fungerar, förutom som ett medel mot inavel även som en metod att skapa gemenskap mellan olika stammar. Inom stamsamarbeten (klaner) så finns ingen övre ledare, alla schamaner anses vara likvärdiga vad gäller makt.

Allmän livsåskådning

Så gott som alla toshiska folk har en mycket fri syn på sexualitet. Äktenskap förekommer inte, varken mono- eller polygamiska sådana. Tosherna har därför inga dygdeideal gällande den kvinnliga oskulden eller den eviga troheten makarna emellan. Det som istället idealiseras är kvinnans frodighet och förmåga att sätta många barn till världen, samt mannens virilitet och sexuella förmåga. Sex är ingenting man skäms över – det är snarare pinsamt att inte våga tala om eller praktisera sex offentligt.

Privatliv eller individualism förekommer inte hos de toshiska folken. Allt som sker inträffar i offentlighet; sex, barnafödande, naturliga behov eller hygienvård – inget lämnas privat. Något skambegrepp till följd av 'synd' finns inte i de toshiska samhällena.

Då äktenskap inte förekommer så är de toshiska stammarna matrilinjära, det vill säga att släktskap räknas på mödernet. Familjehedern, i den mån den förekommer, riktas därför mot modern och ens syskon (till syskon räknas dem som har samma moder, vem som är fadern är irrelevant i sammanhanget). Om någon inom den egna familjen misskött sig på något vis (exempelvis försummat jaktbyte) så är det hela familjen som får ta på sig ansvaret för missödet. Den toshiska hedern riktas främst mot familjen, därefter stammen och schamanen.

Lojalitet mellan olika stammar förekommer i så kallade klansamarbeten, men det är snarare än känsla av gemenskap än en lojalitet som finns mellan medlemmar av olika stammar.

De toshiska värderingarna är snarare knutna till ideal om duglighet än om undvikande av olika tabun och skambegrepp. De toshiska samhällena är, schamanen undantagen, så gott som icke-hierarkiska formellt sett. Informellt sett förekommer det dock en hel del skiktningar beroende på vilken status olika personer tillkämpat sig. Den som lyckats bäst i jaktlaget är den som nästa gång får leda jakten och får därtill respekt av hela stammen. Kvinnan i stammen som fött flest barn är även den som värderas högst, då det är hon som varit den främsta att få stammen att överleva.

Jakt och matförsörjning

Det förekommer inget jordbruk inom de toshiska stammarna, de extremt få toshiska jordbrukare som finns lever inom darkenska samhällen, exempelvis Forion. De toshiska samhällena är istället uppbyggda kring jagande och samlande. De stammar som lever innanför de tropiska skogarnas gränser är oftast bofasta medan de utanför lever som nomader.

Då de flesta toshiska stammar saknar världslig ledare ('hövding' eller liknande) så finns det ingen given ledare för jakten. Schamanen försöker oftast hålla sig ifrån styret över stammen för att istället fokusera sig på det andliga maktutövandet. Jakten har ingen fast ledargestalt, vem som är jaktlagsledare varierar från gång till gång beroende på vem som visade sig vara mest duglig senaste gången. Rollen som jaktledare går sällan i arv, i det fallet premierar tosherna duglighet framför ätteband.

Det finns oftast inga fasta könsuppdelningar hos tosherna. Även om männen är i majoritet i jaktlagen så förbjuds inte kvinnor vara med. De flesta kvinnor är dock sysselsatta med barnuppfostrande och göromål däromkring. Det är även kvinnorna som oftast tar hand om nötplockning och liknande

Toshisk matlagning är ytterligt enkel. De använder öppen eld, heta flata stenar och kokgropar. I undantagsfall har de också kittlar som de bytt till sig från grannfolk. Nedan följer exempel på toshiska maträtter.

Rostad gräshoppa: Rostas på en het sten och ätes som knaprigt tilltugg.

Talesätt

Nedan listas ett antal olika talesätt som förekommer hos de toshiska folken och som kan användas för att förstå toshisk mentalitet. Ordspråken varierar från stam till stam och de som nämns här är ett urval där varianter på dem finns hos de flesta stammar.

Din heder är din moders: Med detta avses att poängtera de starka släktband som förekommer inom toshernas samhälle. En tosh blir aldrig fristående från den moder som fött honom/henne. Bandet är evigt och övervinner döden. Det är varje toshs plikt att hedra sin moder genom att föra stammens traditioner vidare.

Livet är kort, stammen evig: Att en tosh blir 60 år är mycket ovanligt och många får aldrig se sina barnbarn i jordelivet. Något som däremot är evigt är stammen och dess traditioner. Om man dör efter ett liv i stammens och andarnas tjänst så är det endast en kroppslig död det handlar om. Själen uppgår därefter i stammens ande och förevigas med detta. Det mundanska livet ses således som en passage mot det eviga livet med andarna, i uppgift att hjälpa sina barn och eventuellt barnbarn. I verkligheten händer det att stammar dör ut, går samman eller delas, men i folks medvetanden är stammen i allra högsta grad evig och helig genom gudarnas välsignelse.

Äran är din, bytet stammens: Alla jaktbyten inom de toshiska samhällena är gemensam egendom. Det är stammen som lärt jägaren jaga och det är även stammen som har rätt till bytet. Äran för jaktmodet tillfaller emellertid den eller de jägare som fällt bytet. Den främsta tillfredsställelsen är dock inte själva dugligheten utan känslan av att tjäna stammen.

Dör du ihågkommen så dör du inte: Det viktiga för en tosh är att lämna efter sig barn som kan föra minnet av en vidare. Så länge minnena om en finns kvar så lever man, för då är man en del av de levandes värld. Den som glöms bort försvinner däremot, är man bortglömd så är det som om man aldrig hade levt.

Gudarnas vilja är gudarnas mening: Ingenting sker av tillfälligheternas spel. Alla skeenden har en gudomlig mening och det är således gudarnas vilja att så skall ske. Därför försöker tosherna se tecken i naturen på vad gudarna/andarna vill av människorna. Alla naturfenomen tros varsla om någonting.

I drömmen talar andarna: Inte heller drömmarna är slumpens skapelser. När man sover tros man öppna sitt sinne för andarna, det är det som gör att man kan drömma drömmar som är omöjliga eller orealistiska sett ur en vakens perspektiv. När man drömmer befrias man från de vardagliga föreställningarna om hur världen är beskaffad och kan istället skåda en värld som är närmare 'den gudomliga sanningen'. Andarna har nästan alltid något att berätta och det gäller för människan att förstå vad det är som menas och vad som bör göras.

Larvgröt: Ätliga larver mosas till en näringsrik gröt. Denna gröt kan också torkas och malkas till ett pulver som man kan göra gröt av igen. Används ofta som näringsrik färdkost.

Termiter: Ätes som de är eller rostas på het sten. Serveras ofta med banan eller honung.

Halstrat kött: Styckade köttstycken (typen beror på vad man lyckats fånga) halstras över öppen eld. Serveras med kokt kassava eller vad som finns tillgängligt.

Iriki: Speciellt utvalda delar från besegrade fiender kokas tillsammans med hallucinogena örter i kittel eller kokgrop under minst ett dygn. Armar och händer är mest uppskattade. En äkta toshisk specialitet.

Manihot: Skivad kassava varvas med köttskivor och tillagas i kokgrop.

Unanna: En rätt som bara tillreds inför högtider. Bitar av banan och torkat kött kryddas med honung och peppar.

Chafa: Prepareras i grupp genom att man tuggar små bitar av rötter från pepparträdet. När fibrerna är söndertuggade spottar man ut saften i en gemensam skål eller säck. Saften blandas med mjölk. När blandningen jäst ett tag silas den över till en ny behållare. När tosherna dricker chafa blir de de lugnaste och vänligaste människorna på Mundana.

Hantverk

Trots att det inte förekommer någon betydande privategendom så är många tosher flitiga hantverkare. Det är sällan en heltidssyssla att vara hantverkare, det är istället något som görs då matförsörjningen på något vis är garanterad.

Det görs mycket smycken av rester från fällda byten. Oftast är det en tand eller skinnbit som fästs i ett snöre och gjorts till ett halsband, men det finns givetvis ett otal smyckestyper hos tosherna. Själva hantverksprodukterna ägs inte av en person resten av livet, det är vanligt att ge vidare sina smycken till någon i stammen för att visa generositet – något som är högt uppskattat inom de toshiska stammarna.

Handel

Toshernas handelsvägar är få och sällan vältrafikerade. Det handlas inte särskilt mycket med utomstående, majoriteten av all handel sker inom klanerna. Inte heller denna handel är särskilt stor, det handlar lika ofta om rituella gåvobyten som handel. Det är alltid schamanen som representerar stammen i handelssammanhang, i egenskap av förvaltare av stammens gemensamma tillgångar. I stort sett kan man säga att de toshiska stammarna är självförsörjande.

Mynt, mått på rikedom

Någon myntfot förekommer inte hos tosherna. Bruket av metallbitar för att abstrahera egendomar är för de flesta tosher helt oförståeligt. Att det i princip saknas privategendom gör det än mer förklarligt att tosherna inte använder sig av mynt. Rikedom mäts inte i egendom som i de flesta andra av Mundanas kulturer; istället betraktas dugliga personer som 'rika', så även deras närmsta släktingar på mödernet.

Krigsmakt

Med en stor del av matförsörjningen som är fokuserad på jakt så ter det sig naturligt att de flesta tosher (i alla fall av männen) kan använda något vapen. De vanligaste vapnen är vanligt spjut (med stenspets), kastspjut (stenspets), stenkniv, bumerang och blåsrör. Spjut är de vanligaste vapnen som nästan alla tosher är kapabla att använda. Bumerangen är snarare ett jakt- än krigsvapen, även om det förstås går att använda den i krig.

Tosherna är generellt sett ganska fredliga av sig, de flesta stammar vet att båda parter förlorar på en konflikt. Vid vissa tillfällen, det handlar nästan alltid om rätten till jaktmarker, kan toshiska stammar starta konflikter med varandra. Krigen är oftast kortvariga och slutar när en av stammarna visat sig vara starkare än den andra – och därmed får rätt till marken. Det är extremt ovanligt att en stam går till krig i syfte att utplåna en annan – sådana erövringskrig har tosherna alls ingen förståelse för. Tosherna har inte slutit sig samman för att motarbeta jargiska kolonister eller västerländska slavhandlare. De sammanslutningar som finns ('klaner') är till för att förena stammar för deras egen skull snarare än att motarbeta en yttre fiende.

Språk

Tvärtemot vad de flesta obildade jargiska kolonister eller västerländska slavhandlare tycks tro så finns det inget enhetligt toshiskt språk. Stammar utvecklar ofta egna ord för saker och ting för att på så sätt skapa en gemenskap inom gruppen. Klansammanslutningarna gör att språkutbyten finns, det är oftast inga svårigheter för en tosh att förstå en annan inom grannstammen. Utanför klanerna är skillnaderna mycket större och stora språkförbistringar brukar uppstå om två tosher från främmande stammar försöker förstå varandra. Språket är en av anledningarna till att det inte finns några större sammanslutningar av tosher – eller så är det bristen på grupperingar som skapar språkförbistringar.

För att förstå de olika toshiska språken krävs det mer än 'bara' ordförråd och grammatik – de är ofta fyllda av religiösa liknelser, kunskap om religionen är oftast en nödvändighet för att få mer än ytlig kontakt med en tosh. Det finns dock viss likhet som kan uttydas mellan stammarnas språk i de olika folkgrupperna (ihn, karak, nas, niwim, pih'te) gällande arveord som oftast är mycket grundläggande inom språken. Det finns dock inga kända (eller okända?) likheter mellan språken från olika språkgrupper.

Skriftspråk saknas helt hos tosherna, de flesta vet inte ens att det finns sådant i världen utanför. Det är extremt få tosher som får lära sig läsa och skriva.

Intressanta personer

Unni helerskan: Unni är något så ovanligt som en kvinna med övernaturliga förmågor. Till hennes boning bakom de tre stora träden öster om Malásarsjön vallfärdar tosher med svåra obotliga sjukdomar. Hon sägs ha nära kontakt med andarna och verkar kunna fördriva även den svåraste sjukdoms ande. Unni har alltid något vist att säga och det är inte ovanligt att hon har en uppgift att lösa för den äventyrlige.

Washa jägaren: Han sägs ha dräpt en lindorm och på så vis bringat lycka till sin stam. Han börjar nu bli en aning gammal och har dragit sig undan för ett liv i ensamhet, men det sägs

fortfarande att han har kunskapen att fälla alla sorters byten. Det händer därför att en del toshynglingar av närliggande stammar besöker honom för att ta del av hans jaktvisdom. Washa är berömd för att utmana ynglingar i ett mandomsprov – den som klarar det sägs få bli hans lärjunge. Än så länge har alla misslyckats och endast ett fåtal av hans knep har spridits.

De vackra tvillingarna: En stam har haft turen att föda två underbart vackra toshkvinnor. Dessa tros kunna bli mycket goda mödrar varför mången man hyser en önskan om att någon av de två skall föda just hans barn. Ryktet om de två tvillingarna som sedan en tid tillbaka nu blivit könsmogna har spridit sig och män från grannstammarna har begett sig dit för att försöka bevisa att just de är värdiga som fäder åt kvinnornas barn. Situationen har börjat bli mer och mer laddad då männen börjat bråka med varandra och risken finns att det hela urartar i rena våldsamheter om inte tvillingarna ger med sig. Dessvärre råkar det vara så att de båda tvillingarna har blivit förtrollade av sin egen skönhet som de anses speglas hos sin tvillingsyster. De har alltså inte alls någon önskan åt att ge sig åt en man utan trivs bäst i varandras kärlek.

ROLLPERSONEN

Att spela en tosh skiljer sig från att spela en rollperson från 'civiliserade' kulturer – möjligtvis med undantag av frakktirakerna så är tosherna det folk som betraktas som de mest primitiva. Stammen spelar en extremt viktig roll för alla tosher, det är betydligt enklare att spela renodlade toshkampanjer än att införliva tosher i främmande spelgrupper.

Att spela tosh

Toshers religiösa uppfattning grundar sig aldrig på någon form av förnuftigt val mellan olika trosläror. Religionen är för alla tosher något självklart, något man föds in i. Att gudarna finns är lika självklart som att berget, floden eller trädet finns – helt enkelt något man inte ifrågasätter. Tosherna har ofta en ödmjuk inställning till olika världssyner – det som är sant för dem är inte nödvändigtvis sant för andra – vilket gör det något lättare för dem att umgås med främmande folk. För att de skall bemöta andra med respekt krävs givetvis att de själva blir bemötta med värdighet.

Även naturen bör bemötas med respekt. Naturens ordning har en mening och det är därför inte menat att människan skall förändra den. Harmoni med skapelsen är således mycket viktigt. Att angripa toshernas mark är en av de mest tydliga krigsförklaringarna som kan visas – tapperhet och patriotism är något som sammanfattar toshernas ideal i trängda tider.

Världsbild

Naturen är skapad för människorna och människorna för naturen. Världen är en helhet som är besjälad in i minsta grässtrå. De allra flesta toshiska stammar ser just sig själva som skapelsens krona, deras traditioner berättar att världen började med deras hemvist. Många platser är därför legendariska monument över historiska händelser. Världen har varken någon kant eller är klotformad – den är oändlig båda rums- och tidsmässigt.

Namnförslag

Mansnamn: Aheli, Bintulu, Buroro, Danwan, Djeri, Hambo, Heise, Intulo, Mokele, Obatala, Omoro, Sanala, Sanka, Suwan, Tulo, Uhali, Ugero, Zewon.

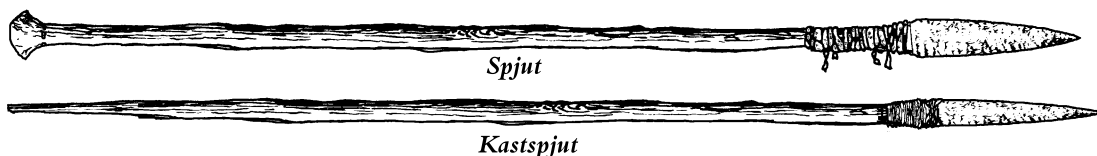
Kvinnonamn: Ahida, Binte, Buraka, Danga, Hamasulu, Mamasilo, Mokaka, Mudami, Osama, Shabana, Sukina, Tululu, Uhlanga, Undana, Zambo.

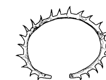
Vanliga yrken

Yrkesvalet för tosher är ganska enkelt regelmässigt – 'Andebesvärjare' för stammens schaman och 'Vildmarksman' för övriga. Underyrkena kan vara Schaman, Medicinman, Jägare eller i mer sällsynta fall Stigfinnare. Givetvis finns det undantag från regeln i form av ett fåtal tosher som lever utanför stamsamhället. Dessa har möjlighet till andra yrkesval – vilka de kan vara får spelaren och spelledaren besluta i samråd.

Utrustning

Tosherna har mycket enkel och primitiv utrustning. När det gäller vapen har dessa spetsar och eggar av sten. Blåsrör, klubbor, stenyxor, bumeranger och spjut är de vanligaste vapentyperna. Spjuten är dock kortare och baksidan är ofta formad som en klubba. De har även särskilda stridsarmband av svart obsidan som används i obeväpnad strid.


Spjut
Kastspjut


Stridsarmband

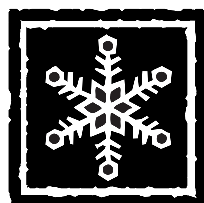
Vapen	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Spjut	H+1	K+2	S+Ob2T6	6	2H	4	4/2	140cm	1,2kg	15 silver
Stridsarmband	H+2	–	S+1	–	–	1	1/2	–	0,1kg	25 silver

Vapen	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	BRYT	Längd	Vikt	Pris
Kastspjut	2-8-15-30m	H+Ob2T6	H+Ob1T6+1	H+Ob1T6	H+2	7	1H	4	145cm	0,5kg	15 silver

Tabell BM-8: Utmärkande vapen för den toshiska kulturen.

KAPITEL NIO

VEDDO



Valaut stod med ett nöjt leende bakom släden som rusade fram i mörkret över de snötäckta vidderna. Snöstormen piskade honom i ansiktet och hans händer hade nästan domnat bort. Vart han än vände ansiktet så möttes han av rivande iskristaller.

Under vintern var isbjörnsjakten alltid extra hård – bytesdjuren var mycket svårtillgängligare och mörkret gjorde det svårare att upptäcka bytet. Men, Valuat hade tre hungriga fruar väntandes där hemma – så han hade inte mycket till val. Han visste dock att han kunde lita på draghundarnas luktsinne. Fanns det isbjörnar någonstans i närheten skulle de hitta dem.

Plötsligt började hundarna att skälla högljutt och han kände hur släden krängde till häftigt då de plötsligt kastade sig vildsint i en annan riktning. Han förstod att de fått upp vittringen på bytet och släppte genast sin ledarhund från spannet som rusade iväg ut i mörkret.

Efter bara några korta ögonblick kunde han höra hundens skall. Valuat släppte resten av hundarna och greppade sitt spjut. Han kände på sig att det här var en stor björn – en som han skulle hedra genom att fälla den i närstrid...

Hans tankar avbröts av ett fruktansvärt skri som fick hjärtat att frysa till is i hans bröst. Vad var det? Plötsligt såg han hur hundarna kom springande tillbaka med svansarna mellan benen. Kort därefter hörde han isbjörnens kvävda dödsskri. Han fattade ett hårt tag om spjutet – idag var han inte den enda storviltsjägaren med en hungrig mage...

VEDDOFOLKET

På isvidderna i de nordligaste delarna av Mundana lever veddofolket, en seg och envis ras som kämpar mot naturen och det kalla klimatet. I tusentals år har de levat så, i evig kyla och under extrema väderförhållanden. Döden är aldrig långt borta och det krävs en ständig kamp för att överleva. Detta är vardagen för det härdade veddofolket.

Veddofolket utseende

En veddo är ganska kort, kompakt och mycket seg och tålig mot det ogynnsamma klimatet men även mot sjukdomar och gifter. De är ljusa i hyn och har vanligtvis ljust hår vilket kan vara antingen blont eller rött. Ögonen är mörka och skyddas av hudveck, och saknar ögonvita, vilket bland annat förhindrar att veddofolket blir snöblinda. De är dessutom rikligt kroppsbehårade, speciellt vad gäller ögonbryn och ögonfransar.

Veddo bär ofta en inbränd eller tatuerad symbol för sin klan på deras kropp vilket symboliserar deras tillhörighet till klanen. Tatueringar, främst i fantasieggande mönster, är vanliga hos veddofolkets kvinnor. En typisk veddisk man är ungefär 165 cm lång och väger cirka 75 kg medan en typisk veddisk kvinna är 160 cm lång och väger 65 kg.

Veddo klär sig vanligtvis pälsanorak med huva eller mössa. Huvan har ofta en kant av renpäls för att iskristaller som bildas från utandningsluften lätt skall kunna tas bort. Till anoraken har man knähöga pälsstövlar med tillhörande sockor av snöharepäls, byxor i isbjörnsskinn och en tröja med luva i polarrävsskinn. Under tröjan bärs en skjorta av fågelskinn, med fjädrarna vända inåt för att skydda extra mot exempelvis blåst, vilket också är det enda klädesplagg som är tätt åtsittande. Skinnen är alltid vända med håren utåt för att bättre skydda mot kylan.

Dessa kläder bärs av såväl männen som kvinnor och barn. När det blir riktigt kallt, vilket med veddiska mått är en hel del, så kan man ibland dessutom smörja in kroppen med djurfett.

Mentalitet

En typisk veddo är en jordnära och okomplicerad individ. De lever var dag för att utföra de sysslor som krävs av dem för att överleva. Faktum är att de ser skönhet i naturens alla krafter och förundras av den andekraft som de tror verkar därigenom. Deras respekt för naturen är därför också mycket stor – att göra annat vore att förarga andarna menar de.

Samtidigt kan de i vissas ögon upplevas som känslokalla då de har en mycket förnuftsmässig inställning till saker och ting. Om en åldring är gammal och en börda för sin familj så tvingas denna ut på en sista vandring över slätterna. Likaså är det en självklarhet att lämna en sjuk person, som är så pass sjuk att det inte finns någon möjlighet till bättring, åt dennes öde. Enligt veddo handlar det inte om känslokallhet utan det hela är för dem en fråga om överlevnad då den börda en sådan person utgör kan innebära skillnad mellan liv och död för andra medlemmar av klanen. Att fatta beslut om sådant på känslomässig grund kan således få katastrofala följder.

Paradoxalt nog kan veddo också vara mycket gästvänliga. De uppskattar nästan alltid besök och är inte sena att dela med sig av det lilla de har.

Nästan alla veddo är mycket skrockfulla. Det finns många handlingar som de anser att man bör eller inte bör göra om man vill hålla sig väl med andarna och med tanke på de utmaningar de vanligtvis ställs inför så är det få som vågar trotsa andarnas vilja. Denna skrock tar sig nästan formen av sociala tabun.



GEOGRAFI

Veddofolket bor både på isvidderna och tundran som finns strax söder om isgränsen. På tundran finns många bytesdjur och även på isvidderna finns möjlighet till jakt under vissa årstider. Veddofolket har lärt sig leva på dessa ogästvänliga platser genom långt gångna anpassningar av sin fysionomi, kultur och jakt.

Isvidderna

Isvidderna, som breder ut sig norr om de stora slätterna, kännetecknas av sitt till synes evigt vita snölandskap av istäckta landmassor. Längst söderut finns tundran. Istäcket innebär stora risker eftersom det finns djupa klyftor som döljs av snön. Veddo har dock en stor förtrogenhet med istäcket och tycks nästan intuitivt kunna känna på sig när det utgör någon fara.

Temperaturen ligger nästan aldrig över fryspunkten och snöstormar är vanligt förekommande. Under högsommaren är det dagsljus dygnet runt till skillnad från midvintern som helt saknar dagsljus.

Växtligheten på tundran består av gräs, mossor, lavar och buskar som lever på en mark som bara tinar upp på ytan och därunder har evig tjäle. Denna växtlighet blir glesare ju längre norrut man kommer.

Landmärkerna är få, de mest kända är Vita bergen, Isbergen, Hornberget, Issjön och Virvelhavet.

Varelser i norr

Djurlivet på tundran består bland annat av polarrävar, snöharar och ripor och enstaka ugglor samt mindre flockar av myskoxar, renar och frostvargar. Ute på isarna lever isbjörnar samt den mycket fruktade och ovanliga sabeltandade snötigern. Denna enorma best sägs vara så stor att den till och med jagar isbjörnar och murvelbestar. Längs issjöns kuster lever säl, murvelbest och nooajafågel.

Uppe bland de snöklädda bergen, de så kallade Aaniaqi (Vita bergen), lever murvelbest, frostvarg och de människolika varelserna som kallas odjur.

Isvidderna bebos också av de skygga istrollen ständigt ur människornas åsyn och om man skall tro legenderna även enstaka isdrakar. På de norra delarna av de stora slätterna finns horndrakar och de fruktade pantherorna.

Den största varelsen på isvidderna är behemoten ('paamaqpugu') som på somrarna betar på tundran, men på vintern vandrar extremt långsamt över de nordligaste isarna. Faktum är att det är den tyngsta landlevande varelserna i hela Mundana.

Utbredning

Veddofolket lever där det finns byte. Jakt har dock den egenheten att den inte har möjlighet att försörja speciellt stora grupper – något som är speciellt på isvidderna i norr där det är långt mellan bytesdjuren. Veddofolket folket återfinns därför utspritt över stora delar av de nordligaste områdena i Mundana – ända ner till De stora slätterna. De flesta veddo bor dock på tundran strax söder om de egentliga isvidderna.

Veddofolket är ett folk utan fasta boplatser. De tvingas hela tiden flytta sina boplatser till nya områden där bytesdjuren inte är slutjagade. Vissa veddo följer dessutom efter hjordar av bytesdjur. Ytterligare andra tar sig vintertid norrut för att jaga de gigantiska behemotarna.

Boplatser

Veddo bor ofta i usiqaa, små runda hus av sten och torv. För att stänga ute kylan har man bland annat en flera meter lång ingångstunnel. Under färden över tundran brukar man vanligen inte behöva mer än vindskydd för att klara sig men under längre vistelse på istäcket kan man bygga temporära hus av isblock, så kallade luuqnat. Vissa klaner använder sig ibland av så kallade tuqas, rejäla tält sydda av renskinn.

De flesta veddofamiljer har aldrig några permanenta boningar utan tvingas att flytta ofta då naturen drastiskt kan skifta karaktär. Veddo placerar sina boningar på de områden där det finns jaktbyte.

De veddo som på vintern jagar paamaqpugu (behemot) i de inre av isvidderna har för vana att låta behemotkadavret fungera som stora vindskydd. Genom att ta kött och annat ur den stora kroppen inifrån lämnas bara ett fruset skal kvar.

En veddoboning står, i sin gästvänlighet, öppen för besökare vid nästan alla tider men man gör bäst i att annonsera sin ankomst när man kryper in genom ingångstunneln. Annars kanske man blir tagen för något ogästvänligt djur, vilket kan få fatala konsekvenser.



Intressanta platser

Isvidderna och tundran i norr har inte speciellt många särskilda platser, även om terrängen kan skilja sig i olika områden. Här presenteras dock några unika platser:

Den bittra köldens fäste: Långt, långt upp i norr på en bergstopp som sticker upp genom isen ligger detta mystiska slott. Byggt av ömsom sten och is sträcker det sig högt mot himmeln med tinnar och torn och tillsynes utan ingång. Detta var en gång i tiden högkvarteret för en magikerorden av kryomantiker, den så kallade 'Scola kryomanticus'. Numera bor där endast en gammal enstöring vid namn Ladovis Isskägg.

Eldens tempel: Ett av bergen ur aaniaqikedjan, som sticker upp ovanför inlandsisen, är en inaktiv vulkan. I detta berg byggdes det för länge sedan ett tempel för att hedra eldens ande Naaqitu. I detta tempel sägs fängslade kölddemoner husera. Den enda som vet hur man finner templet sägs vara schamanen Nunuqunat av bergfrändernas klan.

Ispalatset: Några delar av isvidderna, speciellt de kallaste och stormigaste, är en del av de så kallade gränslanden, där Skugglandet och Mundana går ihop. Dessa platser undviks i regel av veddo som känner platsernas mystiska natur, men då gränslandet ibland kan flytta på sig händer det att enstaka individer lyckas att förirra sig dit. Av dessa är det många som inte har återvänt och de som har återvänt berättar ibland om ett fantastiskt palats byggt helt i is.

Mammutgrottan: Någonstans på myskoxjägarnas marker, uppe i de delar av Aaniaqibergen som breder ut sig på tundran, ligger denna enorma grotta. Den har stått orörd sedan urminnes tider då platsen sägs hemsökas av onda andar och därför undviks av veddofolket. Inne i grottan finns stora mängder gigantiska skelett från något slags elefantliknande djur. På grottans väggar kan man finna massvis av primitiva grottmålningar, de flesta av kol eller blod, föreställandes bilder på jägare och dessa djur.

Att överleva på Isvidderna

Veddofolket kämpar mot till synes omöjliga odds för sin överlevnad. Det extrema klimatet, den sparsamma tillgången på mat och alla andra faror till trots så lyckas de ändå ofta leva lyckliga liv. Hemligheten med veddos framgångsrika kamp i den bistra levnadsmiljön ligger till stor del i deras lyckade anpassning i fråga om boende, kläder, jakt, redskap, transporter och beteende.

De veddo som bor på isvidderna livnär sig uteslutande på jakt. Man jagar alla djur man kan tänkas finna och i princip alla djurens beståndsdelar tas tillvara och används i det dagliga livet. Stora frusna kadaver av behemoten används dessutom som vindskydd då man tagit ur dem inifrån.

På tundran livnär man sig också av jakt fast här handlar det om andra byten som exempelvis ren och myskoxe. Man samlar även diverse växter som användas både som föda och som material för tillverkning av föremål.

Ett av de viktigaste redskapet är nålen. Det kan nämligen vara katastrofalt om ett klädesplagg blir sönderrivet på en resa och man inte kan sy ihop det igen till skydd mot kölden. Därför är det kanske inte så underligt att en kvinnas färdighet att sy är högt aktade egenskaper.

Att hålla kläderna torra är mycket viktigt. Snö, svett och utandningsluft kan gör kläderna blöta. När det blir riktigt kallt brukar veddon dessutom smörja in kroppen med djurfett vilket skyddar ytterligare.

Det vanligaste transportmedlet är hundspann som oftast består av 6–10 hundar framför en liten släde. Hundspannen lämpar sig utmärkt vid längre förflyttningar och kan också användas vid isbjörnsjakt. En del veddo föder upp murvelbestar vilka bland annat används som riddjur men som även kan hjälpa till vid jakt.

HISTORIA

Vad som karaktäriserar veddos historieskrivning är att den är nästintill obefintlig. Detta beror på att man saknar något riktigt skriftspråk varvid man förlitar sig på muntligt berättartradition. Dessutom har det inte hänt särkilt stora omvälvande händelser de senaste tusentals åren ute på isvidderna varvid man inte har haft så mycket att dryfta om av historisk vikt. Veddofolkets myter är dock rikliga.

Legender och myter

De flesta av veddos legender och myter handlar antingen om storartade eller sällsamma jaktupplevelser, andeväsen eller andra mystiska företeelser. Dessa myter är mycket abstrakta och det är inte alltid man kan finna logik i dem – med de innehåller alltid djupare kunskap om världen och hur man överlever i den.

Veddos skapelsemyt berättar om att det ursprungligen där världen nu ligger bara fanns ett stort tomrum. Hövdingen för luftens andar, 'Nangrip', gjorde ett hål i detta och åkte på sina skidor över vidderna och på så vis föddes marken. Markens hövding saknade dock sällskap och vandrade därför över landet. Var han satte ner sin fot uppstod nya varelser: snöharen, ripan, ugglan, myskoxen, renen, människan, murvelbesten, nooajafågeln och behemoten. Alla dessa varelser var besjälade, kunde tala och gick på två ben.

Alla varelserna förökade sig och de åtta folken fyllde landet. Men eftersom det inte fanns nog med växter att beta började alla folken svälta. Hövdingarna för de nio folken samlades och valde polarräven som sin ledare.

Polarräven klättrade upp på en rökpelare till eldens ande Naaqitu. Eldens ande förstod de nio folkens problem och skapade rovdjur: frostvargen, isbjörnen, snötigern, horndraken

och pantheran. Dessa rovdjur jagade folken som blev färre. Svälten upphörde. Människan hade dock följt efter polarräven upp på rökpelaren och stulit jaktens hemlighet. Från denna stund blev människan också en jägare.

Alla folk led dock som bytesdjur. De samlades åter till ett ting där de beslutade av kontakta isens ande 'Angiriptsia'. Människan vek dock undan medan Angiriptsia skänkte beskyddande totemandar till de övriga folken. Alla utom människan tvingades också byta bort sina egna själar.

I och med detta blev människan den enda besjälade varelsen som jagade på isvidderna – med undantag för det sällsynta istrollet (men det är en annan berättelse).

Forna tider

Den exakta orsaken till att veddo valt att bebo isviddernas ogästvänliga klimat höljs i mystik. Veddos legender förtäljer dock om en stor katastrof som drabbade världen då människorna åtdragit sig andarnas vrede. På den tiden levde veddofolket längre söderut i en forntida civilisation, som ett slättlevande folk. Veddofolket nådde till slut "Den vita öknens land" där andarnas renande kyla skulle skydda från ondskan och där de med andarnas vägledning skulle kunna leva trots det extrema klimatet.

Många år i stillhet följde men en dag skulle mörkret åter finna dem. Sägnen säger att folket inte längre kunde känna sig säkra. När den ene efter den andre bara försvann spred sig oron. På nätterna plågades klanerna av fruktansvärda skrin. Detta visade sig vara de så kallade 'kölddemonerna'. Klanernas visaste samlades för att besluta vad man skulle göra. Man kom fram till att man skulle rådfråga andarna om hjälp. Eldens ande, Naqituu, erbjöd sig att hjälpa. Han sa att om de i fortsättningen lovade att dyrka och vörda honom skulle han låna sin kraft till dem. Detta lovade folket och en helig pakt slöts. Naaqitu talade om att för att kunna besegra kölddemonerna krävdes speciella vapen. Vanliga spjut och pilar skulle inte ha någon större effekt på dem. För att kunna dräpa dem måste man förinta deras hjärtan av hård is. Man tillverkade därför de så kallade 'eldlansarna' som gavs till de främsta jägarna. Med eldlansarnas hjälp kunde man förgöra demonerna.

Sentida historia

Vädret har den senaste tiden varit mycket ostabilt på isvidderna. Fruktansvärda stormar har rasat bara för att följas av soliga och varma dagar. Isarna har börjat spricka upp och till och med smälta. Isen har således blivit mer förrädisk än någonsin och bytesdjur har dessutom blivit allt svårare att hitta. Det sägs att andarna är oroliga och att tiderna håller på att förändras. Det talas därför om att det kanske är dags för en ny stor vandring söderut för att söka bättre jaktmarker. Flera av klanernas, framför allt yngre, medlemmar har därför börjat dra sig söderut mot de stora slätterna.

Dessvärre är de inte särskilt välkomna på raunlänningarnas marker då dessa ser dem som inkräktare. Det hela har hittills endast lett till mindre våldsamheter. Men om saker och ting utvecklas vidare och förhållandena på isvidderna inte stabiliseras så kan det hela utmynna i blodbad.

Tideräkning och kalender

Veddo har inget större behov av att räkna. Vad man däremot fäster stor vikt vid är årstidernas gång då dessa har stor inverkan på deras liv. Årstiderna delas in i ett flertal oregelbundna perioder som är namngivna utefter hur snön förändras.

SAMHÄLLE & KULTUR



VEDDOFOLKET LEVER I mindre grupper som är utspridda över hela isvidderna och tundran. Det sägs finnas åtskilliga hundratals grupper. På grund av det hårda livet så består dessa av färre än 40 individer. Alla veddo har också en speciell klantillhörighet. Varje klan har en koppling till ett speciellt totemdjur.

Familjer & klaner

Veddofolket lever i storfamiljer (där faderns föräldrar alltid ingår). Vidare ingår ibland sönernas familj – i alla fall så länge farföräldrarna lever). Några större grupper som lever tillsammans finns inte. Däremot finns det olika klaner som anser sig tillhöra ett unikt totem.

Klanerna har ofta namn som vittnar om exempelvis vilka bytesdjur de främst jagar eller namn som är taget för att vörda ett speciellt slags andeväsen. Klanerna heter namn som exempelvis: Ripfångarna, Isbjörnsjägarna, Hundfolket, Renfolket, Murvelbestens stam, Polarrävens klan, Frostvargens klan, Renens klan.

Inbördes strider mellan olika klaner är inte speciellt vanliga – mest beroende på att klanerna är så splittrade geografiskt. Blodshämnd förekommer men är också ganska ovanligt.

En veddo måste gifta sig utanför den egna klanen. Mångifte är mycket vanligt bland veddo. En framgångsrik jägare kan ta sig flera hustrur. För att ta flera hustrur krävs dock att man klarar att försörja dem. Missyckas mannen med detta är det helt accepterat att kvinnan skiljer sig och gifter sig med en mer framgångsrik jägare. Även kvinnor tillåts ha mer än en man men för att detta ska vara möjligt bör hon antingen vara mycket vacker eller vara en utmärkt sömmerska. För övrigt är utomäktenskapligt sex mycket vanligt och det anses inte vara något skamligt utan accepteras snarare som en naturlig ingrediens i det sociala samspelet.

Man och kvinna har givna roller där mannen jagar och utför grövre sysslor, medan kvinnan stannar hemma och syr eller på annat sätt tar hand om hushållet. Då bådas uppgifter är lika viktiga för deras överlevnad anses man och kvinna som likvärdiga.

Försörjning

Jakten är den i princip allenarådande näringen för veddofolket. Från jakten får man i praktiken all föda och allt material som behövs för att framställa föremål. Exempelvis brukar i regel deras tuqastälts tältstöttor vara av behemotben och själva tältduken brukar vara av renskinn. Det bör poängteras att andra material verkligen är en bristvara då exempelvis tyg, trä och metall i regel är mer eller mindre omöjliga att finna på isvidderna. Detta gör att man exempelvis inte kan elda med virke, för att värma sig eller tillaga maten, utan istället använder man sig av fett och träck som brännbart material.

Veddofolket bedriver en småskalig handel familjerna emellan. Det hela sker som ett slags byteshandel där byte sker efter behov. Ibland händer det även att man beger sig söderut för att byta pälsar eller liknande mot metallföremål av raunlänningarna. De enda varor som transporteras några längre sträckor är de som har sitt ursprung i behemotjakten.

Veddofolket ser överhuvudtaget inget värde i pengar varvid de inte accepterar mynt som betalningsmedel. Istället idkar man byteshandel där en varas värde baseras på dess användbarhet och beroende på hur svår den är att skaffa.

Allmän livsåskådning

Kanske är det på grund av deras isolerade tillvaro som de gillar besökare, så därför lär man ofta snabbt känna dem som vänliga, tjänstvilliga människor med mycket humor. Denna tjänstvillighet går så långt att en veddo ofta svarar på det sätt han tror att han vill att man ska svara. Därför så svarar en veddo nästan alltid ja på allt man frågar honom om, något som hos övriga folk lätt kan misstas för ohederlighet.

En veddos tankar sträcker sig sällan bortom nuet. De sysslar med dagens problem och räknar med att göra likadant nästa dag. Fred prisas mycket högt av veddo. Hela deras liv är en pressande kamp mot naturen och därför försöker de få den ro de söker i sin relation med andra människor och i hemmet.

Inte att förglömma är att de är ett hårdfört släkte som dagligen trotsar döden ute på vidderna. Trots detta så ser man nästan alltid veddo le, de kallas därför ibland för 'det leende folket'.

Ibland talas det om 'det varma och det kalla hjärtat' hos veddofolket. Med detta menas att personer som är vänliga och fredliga har ett varmt hjärta medan de krigiska har ett för kallt hjärta. En sådan person dömer man dock aldrig utan menar på att det kanske är kylan som har varit han eller henne för mäktig. Således behöver de sina medmänniskors värme och omtanke.

Fruktan för döden är okänd för veddo, de ser bara kärleken till livet. Desto räddare är man dock när det gäller alla oförklarliga företeelser. Faktum är att man har en mycket dålig förståelse för vad magi är för något utan man brukar nöja sig med att, liksom med allt annat obegripligt, förklara att det är andarnas verk.

Kultur

Veddos kultur artar sig som en salig blandning av sånger, musik, lekar med händerna, maskdanser och atletiska tävlingar vilket tillsammans fyller en viktig del i det dagliga livet. En särskild företeelse hos veddofolket är den så kallade nicacousången, vilket är ett slags satirduell i vilken de båda tävlande förolämpar varandra på bästa sätt tills det att en av dem döms som vinnare av åhörarna.

Mat

Veddofolket lever nästan uteslutande av jakt. De flesta delar på bytesdjuret ätes, med undantag för ben, senor hud och päls som används som material till olika sorters föremål. Som regel har veddofolket inga större problem med konservering och lagring av mat – det räcker normalt att lägga maten utomhus i kylan. En risk är dock att lagrad mat kan dra till sig farlig djur.

Behemotkött: Detta kött ätes rått eller kokas.

Blod: Varmt blod är uppskattat av alla veddo. Man kan också frysa blod för att senare kunna värma upp och dricka det.

Innerbark: De sydligt levande veddo brukar koka en gröt på innerbark från polarbjörken. Detta kan också drygas ut med olika ätliga lavar.

Späck: Tjocka skivor av späck är ett mycket energirikt livsmedel som uppskattas av alla veddo – speciellt då man befinner sig på resande fot.

Torkat kött: Att torka kött är mycket enkelt i det kalla och torra klimatet. Fördelen med torkat kött är att det inte kräver någon tillagning.

Tabun

Veddo har ett flertal tabun främst vad gäller jakt- och mattraditioner. Som exempel på dessa kan nämnas att det anses tabu att inte först ha genomfört en ceremoni till ett särskilt djurs ande innan man fäller det. Likaså anses det vara tabu att inte dela med sig av sitt jaktbyte till de andra medlemmarna av jaktlaget (även om den som fällt eller fångat bytet har förtur på de mest åtråvärda delarna). Förutom detta så anses det vara tabu att nämna en död persons namn. Att bryta mot dessa tabun anses vredga andarna varvid klanens schaman kan tänkas utdöma ett lämpligt straff för att blidka dem igen.

Högtider

En mängd olika mindre högtider firas då schamanen anser det vara lämpligt. Dessa sker vanligtvis inte särskilt regelbundet utan tar vid då ett särskilt tillfälle dyker upp så som exempelvis inbringandet av ett stort jaktbyte.

Riter

En schaman deltar alltid vid en veddos födsel. Dennes uppgift är där att påkalla andarnas hjälp för en säker födsel samt att ta emot andarnas viskningar om den nyföddas namn.

En veddoman anses som vuxen efter att denne har lyckats nedlägga sitt första riktiga byte. En kvinna anses som vuxen efter sin första månadsblödning. I samband med detta hålls en ceremoni där de andra vuxna männen eller kvinnorna hedrar den nyblivne vuxne som en i deras skara.

Äktenskapsriten hos veddo är av en väldigt praktisk art och helt utan formaliteter.

Veddos begravningsrit är mycket enkel men samtidigt vacker. Den dödes samlas klan vid närmaste lämpligt tillfälle för att genom en gemensam lovsång avtacka dennes levnad. Var och en sjunger en personlig sång i vilken man tackar för de upplevelser man haft tillsammans. Det är förbjudet att nämna de döde vid namn då detta anses kunna fängsla dennes själ vid det jordiska.

Brott och straff

I händelse att en tvist sker inom familjen får den äldste man eller kvinna med högst aktning ansvara för att den löser sig. Om tvisten sker utom familjen dömer klanledaren (eller den lokale schamanen). Vid de allvarligaste brotten förvisas förbrytaren eller så utses en jägare som avlivar förbrytaren (som då slipper den säkra döden på vidderna).

Språk

Veddos språk, 'naneqee', liknar inget annat. Det är av en polysyntetisk art – det vill säga att ord eller ordrötter fogas ihop till sammansatta ord med ett innehåll som i de vanariska språken skulle ha uttryckts i hela meningar. Till exempel meningen: "Skall du följa med ut på jakt idag?" översatt till naneqee blir något liknande: "Idag-jakt-du?"

Naneqee involverar dessutom många handtecken vilket kan vara användbart då man behöver kommunicera tyst vid jakt. Dialekter kan variera stort från klan till klan. Men tack vare den småskaliga handel, som ofta bedrivs familjerna emellan, och det kompletterande teckenspråket är det sällan några problem att förstå varandra. Naneqeen saknar kompletterande skriftspråk varvid i princip alla av veddofolket är analfabeter.

Intressanta personer

Nunuqunat: Förutom att vara väktaren av elden i Murvelbestens klan, är han kanske den äldste nu levande av veddofolket. Han är känd för sin stora visdom och sitt goda omdöme. Det är till honom andra schamaner beger sig till då de behöver råd. Det sägs att han är en av de få som känner till vart det bortglömda Eldens tempel ligger någonstans. Det påstås att han beger sig dit ibland bara för att försäkra sig om att dess magiska förseglingar är intakta.

Oonaqe av snöripans klan: Många män är det som får ett underligt, drömaktigt leende då denna kvinnas namn nämns. Hon skall vara vacker som norrsken med en kropp förunnad få andra kvinnor. Kort sagt omsvärmas hon ständigt av lycksökande män som inget hellre önskar än att ta med henne till sin boning trots att hon inte ens är en hyfsad sömmerska. Ett gott liv har hon kunnat leva, då hon ständigt flyttat mellan de främsta jägarna, vilket bara har fått hennes välformade kropp att bli ännu vackrare enligt veddo. Hon har i dagsläget nått en imponerande kroppsstorlek, som i det närmaste liknar en uppsvälld säl, något som får de andra kvinnorna att kasta avundsjuka blickar efter henne och männen att mer eller mindre dregla.

Valaut av isbjörnens klan: Av isviddernas alla jägare är det få som är omsjungna som denne ärrade man. Han är känd som den främste jägaren som alltid fäller sina byten. Det ryktas att han en gång till och med fällde en sabeltandad snötiger på egen hand. Valaut bor tillsammans med inte mindre än tre välgödda fruar vilka han alla försörjer på egen hand något som få andra män lyckas med. Han är känd för sitt nästan dumdristiga mod, något som många menar en dag kommer att bli hans död.

SCHAMANISM

Veddofolket har både totemistisk och animistisk syn på världen. Varje klan har ett eget totem, men dessutom är hela världen besjälad. Veddo förklarar alla företeelser i livet genom att befolka naturen och alla döda ting med andar vilkas välvilliga eller ondskefulla avsikter bestämmer vad som händer. De är mycket individualistiska i sin tro; de låter var och en tro på vad som passar bäst. Schamanerna är bara förmedlare mellan dem och naturens andar.

Schamanen

Schamanen, som kan vara av båda könen, försörjs av de övriga medlemmarna i klanen och utser själv sin efterträdare. Efterträdaren väljs redan från sin födsel och tränas från tidiga år.

Schamanens uppgift är dels att ha kontakt med andevärlden, dels att förrätta ceremonier vid exempelvis födslar och vid dödsfall. Schamanen är också den som skall 'hålla elden vid liv' det vill säga se till att folkets traditioner bevaras (därav kallas denne ibland för just 'Väktaren av elden'). En annan viktig uppgift är att vara den som kurerar sjukdomar genom att fördriva onda andar.

Andarna

Enligt veddo består en människa av en kropp, en själ och ett namn. En veddos namn anses ha ett eget liv, oberoende av bärarens. Det rymmer de goda egenskaperna och färdigheterna hos alla de personer som tidigare har haft samma namn. När en person dör och har begravts får namnet inte nämnas igen förrän det har återfötts hos en ny person. Veddofolket ser döden som en övergång till något nytt. I vilket fall som helst så är den ingenting att frukta.

Veddo har en stor respekt för de djur som de lever på. De respekterar (och fruktar) alla djurs totemande och de är mycket angelägna om att djuren skall känna sig tillfreds med att bli jagade och dödade. Därför spelar djuren stor roll i deras folksagor och fabler och likaså hedras de genom heliga ceremonier före och efter jakt.

Speciellt viktiga djurandar är de totem som varje klan har som sitt eget. Kopplingen till just detta djur blir då extra viktig. Om klanens totem är ett bytesdjur så är det inte tabubelagt att jaga detta djur för föda – detta djur offrar sig själv för klanens fortlevnad. Däremot om totemet är ett rovdjur får man inte döda det – detta skulle vara liktydigt med att döda en i klanen.

ROLLPERSONEN

Att spela en rollperson från veddofolket kan sannerligen vara en annorlunda upplevelse då deras synsätt och värderingar skiljer sig kraftigt från de flesta av Mundanas folk. Just därför kan det också vara en ovanligt intressant erfarenhet – oavsett om detta innebär att handlingen är förlagd på isvidderna eller om det är en veddo som rest till sydligare områden.

Att spela en av veddofolket

Det uppenbara problemet med att spela en veddo är att deras ursprung ligger en bra bit från de centrala delarna av Mundana där majoriteten av alla Eonäventyr brukar utspela sig. Detta problem går att lösa på minst två sätt: Det första innebär helt enkelt att man hittar på en bra anledning för veddon att lämna sitt hemland och utforska nya marker (stycket om sentida historia kan ge lite idéer om hur och varför). Den andra lösningen är att placera en del av kampanjens handling på isvidderna varvid en veddo blir en naturlig ingrediens.

För den som önskar spela en veddo är det viktigt att sätta sig in i deras kultur och unika synsätt på saker och ting för att rollgestaltningen skall kunna bli trovärdig.

En veddo är som tidigare nämnts väldigt gästvänlig och på många vis öppensinnad, okomplicerad och tolerant. Därför bör de inte utgöra några problem i en normal spelgrupp såvida inte de andra rollpersonerna har speciell anledning att ogilla veddon.

Namnförslag

Veddofolket lever i små grupper och har sällan något annat än ett förnamn. Finns förväxlingsrisk anges personen som 'son till X' eller 'dotter till X'. Unikt för veddofolket är att de aldrig kallar sig själva vid namn då de anser att detta blottar namnets magiska skydd. Detta kan vara förvirrande då alla veddo aldrig svarar mer än "angana" (det är jag) på frågan vad de heter.

Mansnamn: Aalaqpugu, Avu, Ianiugu, Iglut, Jaan, Jaujat, Kanataugu, Kujaq, Lugut, Malagiq, Minu, Nunuqunat, Palaqpugu, Piququnac, Qaraq, Ranavuq, Salat, Spav, Ujaq, Umaq, Valaut, Viqaat.

Kvinnonamn: Aala, Auqunajuti, Gisiqii, Ina, Jaangitsia, Javalajuti, Kripluuti, Miani, Nalangi, Nuquna, Oonaqe, Pangiq, Piqiani; Qip, Qiq, Riaqii; Sangi, Siglit, Uja, Uma, Vala, Viqii.

Vanliga yrken

Den absoluta majoriteten av veddomännen är Isjägare. Kvinnorna går i regel att betrakta som en primitiv form av Hantverkare. Förutom dessa yrken har deras klaner alltid en Schaman vilken kan vara antingen manlig eller kvinnlig. Alla andra yrken är att betrakta som undantagsfall för veddo, men de gånger de förekommer handlar det i regel om någon form av nomad- eller vildmarksmansyrken. Slutligen finns det en del veddo som har tagits som slavar av raunlänningarna vilket naturligtvis också är en spelmöjlighet även om det inte är ett yrke i ordets rätta bemärkelse.

Karaktärsdrag

Veddofolket har generellt sett högre värden för karaktärsdragen Generositet, Lojalitet och Tro än genomsnittet för övriga människor. Deras Amor och Aggression är dock lägre – eftersom dessa typer av kraftiga känslor kan rubba de små grupperna av starkt sammanbundna individer som veddofolket lever i.

Speciella egenskaper för en veddo

Veddofolket kan inte bli snöblinda. De har också en naturlig resistens mot kyla varför de alltid har en nivå enklare (–Ob1T6) att klara sina slag för nedkylning och förfrysning. Spelledaren kan även låta dem sänka svårigheten ytterligare en eller två nivåer förutsatt att de lyckas med ett svårt (Ob4T6) respektive mycket svårt (Ob5T6) slag mot Överlevnad.

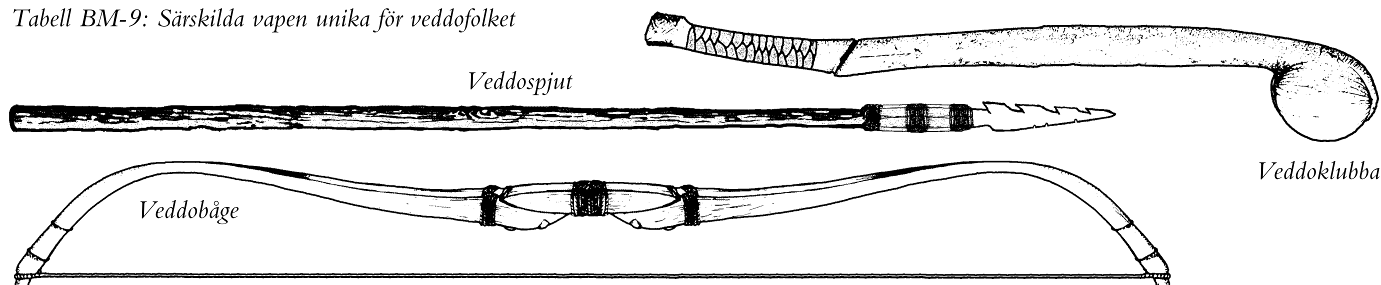
Föremål & särskild utrustning

Alla veddo har vinterkläder, elddon, nål och tråd som grundutrustning. Unika C-val är 'Släde & draghundar', 'Dragpulka' och 'Murvelbest' ('Skidor' finns redan som C-val). Som X-val väljs som regel veddospjut, veddoklubba eller veddobåge.

Vapen	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	BRYT	Längd	Vikt	Pris
Veddobåge	5-20-60-140	K+Ob3T6+1	K+Ob2T+2	K+Ob1T6+1	K+3	9	2X	4	150cm	1,5kg	–

Vapen	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Veddoklubba	–	K+Ob1T6+1	–	6	1H	8	3/3	100cm	1,2kg	–
Veddospjut	H+2	K+1	S+Ob2T6+2	7	2H	7	4/2	150cm	2,4kg	–

Tabell BM-9: Särskilda vapen unika för veddofolket



KAPITEL TIO

HEMLIGHETER & ÄVENTYRSUPPSLAG



Träsket var ovanligt tyst – dimman låg tät och ett lätt regn föll. Dagei smög mellan buskagen och gölarna och tog då och då skydd bakom stora vassdungar. Slutligen kunde hon se tempelruinen som en siluett i det vitgrå diset.

Dagei stannade till. I gölen framför henne låg en tempelväktare – vattnet var grumligt och rödfärgat och väktarens huvud saknades. En ilande rysning spred sig genom hennes kropp och hon fick med ens svårt att andas. Hon bet dock ihop, svalde skräcken och smög vidare.

Då såg hon den. Inkräktaren. Dennes uppmärksamhet var helt riktad mot en av de väldiga statyerna utanför templet. Varelsen var längre än henne, uppenbarligen en människa utifrån träsket om man såg till kläderna. Dess långa klädnad var svart och blöt, huvan var uppdragen och varelsen höll ett långt krökt svärd i sin hand.

Hon höjde bågen men ett ljud måste ha avslöjat henne för varelsen vände huvudet och mötte hennes blick – med ens kunde hon inte röra sig.

Varelsen rörde sig sakta fram mot henne och hur hon än försökte släppa iväg pilen så gick det inte. Ögonen höll henne paralyserad och under huvans skuggor såg hon nu samma typ av anlete som på tempelstatyerna – omgärdat av slingrande ormar.

Den stannade framför henne och sade något på ett väsande språk – ord hon inte kunde förstå. Svärdet höjdes. En brännande känsla då klingan skar genom halsen och allt blev svart. Träskets herrar hade återvänt.

ADASIERNAS HEMLIGHETER

Adasierna är ett hemlighetsfullt folk och det är inte förvånande att de ruvar på många hemligheter. Nästan alla hemligheter är kopplade till det adasiska folkets djupa koppling till de fruktade gorgonerna. En del hemligheter har också koppling till den befriande gudomen Muarak – som egentligen är en inkarnation av havsguden Navare.

Hemligheter

Adasiernas förflutna: För länge sedan levde gorgonerna i Maazenträsken – ett fruktat folk med starka mentala krafter och ett demoniskt utseende. Adasierna var deras slavar, tjänare och krigare. Under total mental dominans var de tvingade till underkastelse. Men så började ett namn viskas bland adasierna, det var namnet Muarak. Muarak sades vara en vattengud som i utbyte mot att adasierna svor sig till honom skulle befria dem. Snart startade ett flertal små uppror som gorgonerna till en början slog ned utan problem men allt efter tiden gick så blev adasiernas motstånd allt mer organiserat. Så en dag vällde en stor flodvåg in och ödelade stora delar av träsket – detta såg adasierna som Muaraks tecken och de tog till vapen och nedkämpade sina härskare. De fåtaliga gorgoner som klarade sig flydde från träsken. Åren har gått och historien har sopat bort de flesta spår sen denna onda tid. Det finns dock fortfarande tecken för den som vet vad han letar efter. De adasiska mynten som är i omlopp härstammar från det gorgonska riket likaså de krökta bronshuggarna och diverse stenstatyer och hantverksföremål. För mer information om gorgonerna se *Monster i Mundana*.

Templen i Maazenträsken: Långt inne i träsken finns tre tempel som härstammar från en tid då gorgonerna hade en civilisation i det område som nu utgör Maazenträsken. Väktarnas egentliga uppgift är att se till att den gorgonska civilisationen inte återuppstår. Därför får ingen utomstående ta sig till templen – då adasierna anser att detta skulle kunna återuppväcka den gorgonska ondskan. Om man väl tar sig templen kan man där finna många spår och ledtrådar. Bland annat väldiga statyer av gorgoner, stentavlor och guldskatter med vackra inristningar.

Muarakdyrkan: Muarak är egentligen en annan personifiering av havsguden Navare.

Solgudens hemlighet: En del säger dessutom att solguden Lumina bara är ett annat namn för Daak. Få adasier dyrkar Lumina – de flesta tycker att hon är alldeles för flyktig och ombytlig och inte tillräkligt pålitlig. Lumina förekommer dock rikligt i de adasiska myterna. Just denna aspekt av Daak har gjort många lärda jargier intresserade av det underliga träskfolket.

Äventyrsuppslag

Skugga över Maazenträsken: Det är natt och lugnet bryts av ett skrik. En kvinna i byn har hittat två av sina barn brutalt mördade i vattnet längre nedströms. De tycks ha blivit sönderslitna av något djur, men kropparna ligger kvar och inget har ätit av dem. Redan nästa natt sker det igen, men då är det en ung och ännu ogift man som hittas död. Sakta sprider sig skräcken. När det fjärde offret, som också det tillhör samma familj, hittas dödad natten därpå måste något göras. Men vem, eller vad, är ute efter dem, och varför?

Återkomsten: En grupp gorgoner har återvänt till träsken. De har själva glömt bort att denna plats tidigare varit deras förfäders rike men de har följt den historiska spåren tillbaka till träsken för att lösa dess hemlighet.

Lycksökarna: Några jargiska äventyrare och lycksökare som förirrat sig i Maazen har råkat snubbla över stora guldfyndigheter djupt inne i träsken. Adasierna gör naturligtvis sitt bästa för att tysta dem innan de hunnit ta sig ut ur träsken för att berätta hemligheten för omvärlden, det sista adasierna vill ha är jargisk aktivitet i hjärtat av träsken. Kanske är det rollpersonerna som är de jargiska äventyrarna, kanske är de adasierna som försöker stoppa dem eller också en grupp jargiska soldater som ger sig av in i träsken för att söka efter äventyrarna som kanske var betydelsefulla personer.

AUSERNAS HEMLIGHETER

De hemligheter som auserna har är många, men de kanske inte är av så fundamental art. Asharinahalvön döljer många hemligheter som glömts av de folk som bor i utkanten av Ashaslätten – Asharinahalvöns hjärta. Auserna har en ambivalent syn på hemligheter – om de får bra betalt så avslöjar de med glädje vad de vet om Ashaslätten.

Hemligheter

Wuhans list: Sunaris alver anklagar stammen Chochon för att han kidnappat en alvfurstessa. En förvirrande omständighet är att ausiska vapen och rustningsdelar fanns längligt tappade vid den nedbrända och plundrade alvbosättning där furstessan befann sig. Auserna i Chohon-stammen har gjort anspråk på att få jaga och fiska i utkanten av Sunari, då tillgången till jaktbyten blivit sämre på Ashaslätten, och förhandlingar pågår mellan nomader och alver. Furstessans försvinnande har dock gjort att förhandlingarna gått in i ett kritiskt läge. Vad har då hänt? Jo, en mer krigisk fraktion ur Chochon-stammen har gått bakom ryggen på sin hövding och kidnappat furstsessan. För att lägga skulden på Frakk-tirakerna har man sett till att dräpa alla i alvbosättningen och sedan lägga ut villospår som pekar mot auserna. Hur det hela än slutar vinner Wuhan - antingen anfaller alverna de Frakk som finns i området, vilket försvagar både alver och tiraker, eller så tvingas auserna in i ett krig.

Äventyrsuppslag

Undinhas vind: Någon rör sig hela tiden i närheten av stammens läger, följer dem när de drar vidare och iakttar dem på långt avstånd. Snart vågar sig denne någon närmare, stjäl mat och stryker ibland omkring så nära som vid eldskenets yttre cirkel. En kväll står det klart att den som smyger kring lägret inte är mänsklig, utan någon form av odjur: en blandning mellan människa och jordbest tycks det. Stammens schaman vet vem varelsen är, nämligen hans son. Schamanen ansattes av en svår sjukdom för många vintrar sedan, och han fann då ingen annan råd än att färdas till andeplanet och köpslå med de mäktiga andarna. I utbyte mot schamanens tillfrisknande tog jordbestens ande, för det var detta andeväsen som till sist förbarmade sig, schamanens son. Sonen har nu återvänt för att söka sin fader och samtidigt varna honom om en annalkande katastrof. Ett oerhört regnväder kommer för första gången på länge att dra in över en del av Ashaslätten, och detta regnväder kommer att översvämma jordbestarnas jättelika hålor under jorden. Jordbestens ande har sagt detta till honom. Jordbestarna kommer att tvingas ut på slätten och härja bland auserna. Någonting måste göras! Om rollpersonerna är auser kan dessa skeenden anta formen av en mindre kampanj: först måste varelsen avslöjas, sedan måste denne infångas. Schamanen måste avtvingas sin hemlighet och sedan måste rollpersonerna finna ett sätt att mildra skadorna från det kommande regnet. Det finns en gammal sägen om en ständigt grönskande stav, med vars kraft man kan styra över vädrets makter, åtminstone för en kortare tid. Det sägs att denna stav finns långt under jorden, dit knappt ens jordbestarna färdas. Varelsen som besöker stammen kan avslöja att det finns en ingång i djupen av jordbestarnas hålor som leder till en plats inga varelser kommer levande ifrån... Alla andar står heller inte på rollpersonernas sida – vattnets ande Undinha lär inte tycka om rollpersonernas planer att försöka kuva henne.

KAMORIANERNAS HEMLIGHETER

Kamorianerna har många hemligheter som har sitt ursprung i det gamla riket Radh-Kamra. I detta kapitel berättas dock bara en hemlighet som är kopplade till detta rike, nämligen 'de underliga stenmännen'. Den andra hemligheten är kopplad till de djupa och mystiska skogar som täcker Kamor, nämligen vilddjurens herre 'Mu'bara'.

Hemligheter

Mu'bara – Vilddjurens herre: Någonstans i skogarna sägs det leva ett slags i ett gammalt tempel tillägnat guden Mu'abre. Vittnesmål beskriver honom som en humanoid varelse, nästan tre meter hög med en pälsbeklädd kropp, långa krökta horn, klorbesatta händer och fötter, benen krökta som hos ett fyrbent djur, en lång luden svans samt långa spetsiga öron med tofsar på. Han skall ha ett bestialiskt ansikte med en djuraktig nos, vassa tänder, betar och ett par blåa snälla ögon med ovala pupiller.

Odjurets bakgrund hänger samman med att en av Mu'abres prästinnor fick en vision i sina drömmar vilken hon tolkade som skogarnas undergång i en snar framtid. Förtvivlad begav hon sig därför till Mu'abres tempel, i hjärtat av Kamors skogar, där hon bad om gudens hjälp. I utbyte lovade hon att ge vad som helst – till och med sitt eget liv. Samma natt blev hon havande på ett mystiskt sätt i templet och några månader senare begav hon sig till templet igen för att föda. Födseln blev hennes död, men innan hon dog hann hon viska barnets namn, Mu'bara vilket betyder 'vilddjurens herre'. På så vis kom hon att ge liv åt detta legendernas väsen.

Mu'bara vet dock väldigt lite om vad han egentligen är för något och om hans sanna bakgrund. Det enda han vet om sig själv är det namn som andarna brukar viska till honom. Han har förmågan att tala med alla skogens varelser, såväl växter som träd, och verkar även kunna förstå människornas språk. Likaså förnimmer han andarna lika tydligt som om de vandrade vid hans sida. Han hyser en otrolig styrka och hans kropp regenererar på ett onaturligt snabbt sätt. Slutligen så kan han anta skepnad som vilket djur som helst, och till och med människoform, om han någon gång har haft fysisk kontakt med målet för förvandlingen. Det kan vara så att han har mer slumrande krafter som han ännu inte upptäckt då han faktiskt än så länge är att betrakta som ett barn.

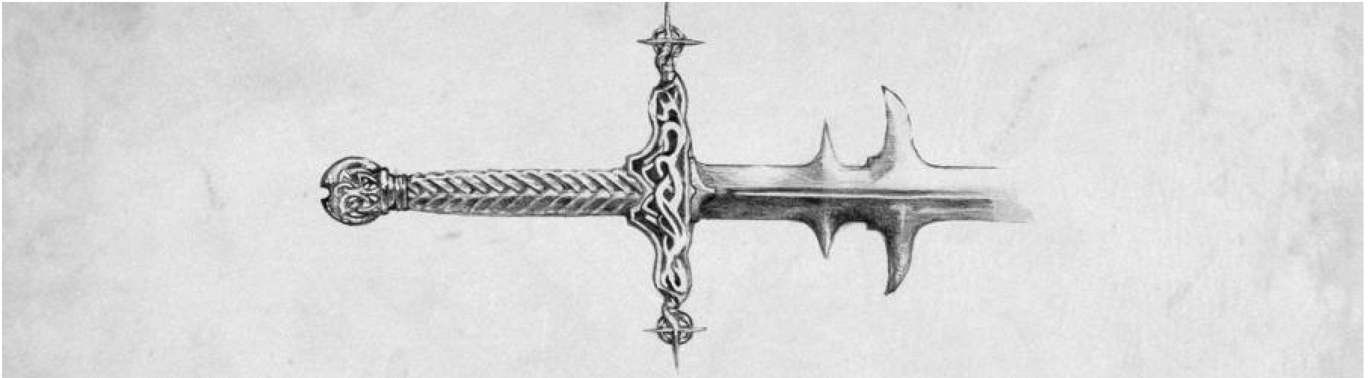
Personlighetsmässigt är han i grund och botten en ganska oskyldig och harmlös varelse med en mycket kärleksfull och beskyddande inställning till naturen. Djuren i skogen ser honom som en ledargestalt och lyder honom därför villigt. Han kan bli mycket förgrymmad på dem som jagar hans vänner (själv äter han bara bär och växter) eller på annat vis behandlar skogen illa. Han är mycket nyfiken på människorna, men då han är mycket skygg så har han nöjt sig med att spionera på dem än så länge. Han skulle dock inte tveka att hjälpa någon människovän av naturen om denne skulle vara i nöd.

Stenmännen: Det finns många myter och legender om stenmännen. Underliga varelser som tycks vara gjorda av metall eller sten. De är större än vanliga människor, nästan upp mot två meter höga. De håller sig ofta nära ruinstäderna och kan apatiskt sitta på en sten och stirra framför sig till dess att de bli överväxta med mossa och sedan plötsligt resa sig och vandra iväg till en ny plats för att ställa sig där och vänta. Kamorianerna undviker stenmännen – de är inte aggressiva och tycks nästan inte lägga märke till kamorianerna. Det finns dock berättelser om kamorianer som anfallit stenmännen och funnit att de har varit fruktansvärda motståndare. Man måste ha tunga vapen för att skada dem och de tycks kunna skapa en magiska hetta omkring sig vilket bränner sönder allt och alla. De kamorianer kallar stenmän är i själva verket Talos – alkemiska skapelser sedan riket Radh-Kamras dagar. För mer information om dem och deras förmågor se *Monster i Mundana*.

Äventyrsuppslag

Förtruppen: En jargisk expedition skall skickas in i Kamors djup för att undersöka de väldiga ruinstäder som finns dolda under löv och mossa. Då man tidigare hamnat i konflikt med kamorianerna och blivit tillbakadrivna bestämmer man sig för att sända en liten förtrupp som skall förhandla och medla med det djuriska folket. Denna grupp är rollpersonerna (eller så kommer de ingå i denna grupp). Rollpersonerna måste leta rätt på ett flertal stammar och försöka erbjuda handelsvaror, metallföremål och liknande för att expeditionen skall få fri lejd genom skogen. Troligtvis kommer rollpersonernas mod och heder att bli testad då de kommer tvingas utföra prov och prövningar av stammarna för att bevisa sin välvilja. Kanske måste någon bli upptagen i stammen genom att gifta sig med en ung kvinna (eller man), kanske måste de hämta huvudet av ett fruktat skuggväsen eller kanske måste de kidnappa dottern till fiendestammens ledare.

Vilka prövningar rollpersonerna än kommer att bli utsatta för så kommer de vara långt från civilisationens trygghet och djupt i de襲 ociviliserade folkets skogar.



KRAGGFOLKETS HEMLIGHETER

Vid första anblicken så kanske man inte tror att kraggfolket hyser några djupare hemligheter, men faktum är att de har en del hemligheter som är nära kopplade till deras kultur och religion. I Eyrenskogarna finns mystiska väsen som bara kraggfolket känner till. Vidare är hyser kraggfolkets mäktiga svärd också en hemlighet i sitt ursprunglig klingor. Den enskilde kraggbarbaren pratar dock inte om sina hemligheter med vem som helst – om de överhuvudtaget känner till hemligheten.

Hemligheter

Gramakjind: Det väldiga urträdet Gramakjind som skjoldarna dyrkar är ett urgammalt och mäktigt skogsrå djupt inne i Eyrenskogarna. Dess medvetande sträcker sig långt och det har blivit såpass mäktigt att de kan dra till sig själarna som de troende offrar från långa avstånd. Gramakjind kommunicerar med skjoldarna via illusioner, visioner och sanndrömmar. Gramakjind hjälper även dem under deras färd i skogen då skogsrået kan kontrollerar stigar och växtlighet. Mer information om skogsrån finns i Monster i Mundana.

Kraggklingorna: De första kraggsvärden var skänkta till kraggfolket av Kera och Eyra. Av dessa klingor finns det blott en handfull kvar. Stur, hövding av Sirons söner, samt den raunländska krigarhövdingen Entor av Svärdets hord är båda kända för att svinga vad som tros vara klingor skapade av guden Siron själv. Även om kraggsvärden bär spår av ålder är de alltjämt vassa. Dess ägare tycks dessutom fyllas av en nästan övernaturlig styrka, överleva skador som skulle dräpt vanliga män samt ingjuta en nästan skräckinjagande respekt i fiender och underordnade. Klingornas främsta funktion är dock att man kan lyssna till gudens viskningar som sedan får tolkas av svärdets bärare. De med veka sinnen blir snabbt galna av gudens ord.

Äventyrsuppslag

Träljakt: Björnens folk har gjort slut på nästan alla sina trälar och då de saknar alla de fördelar som de förde med sig (samt att de insett att Siron med nöje mottog deras själar) beslutar de att skicka en liten grupp krigare söderut till det vanariska riket Drunok. Dessa skall där infånga nya personer och ta dem upp till bergen. Rollpersonerna kan antingen bestå av krigarna från Björnens folk eller personer som skall undersöka kidnappningar på Drunoks landsbyggd.

Krossa skjoldarna: Skjoldarna är på många sätt en vagel i ögat för alla sirontroende då de börjat dyrka urträdet Gramakjind och föra offer till detta istället. Det beslutas därför att en liten grupp krigare skall leta upp urträdet, hugga ned det och elda upp det för att ta bort dess kraft från denna värld.

Parningsriten: Rollpersonerna är alla unga kragg eller eyren (kanske från samma stam) som för första gången skall få följa med på parningsriten för att försöka finna sig en partner och sprida sin avkomma vidare. Under den väldiga festligheten får rollpersonerna chansen att delta i kamper, knyta kontakter samt utforska älskogens konst. Detta äventyrsuppslag kan vara en bra inledning på ett längre äventyr eller kampanj då det är ett lätt sätt att introducera rollpersoner.

RAUNERNAS HEMLIGHETER

Raunlänningarna har en lång historia av krig och vandringar. De har upplevt många mystiska händelser och känner till hemligheter som skulle kunna förändra världen. Det är ett intressant faktum att raunlänningarnas hemligheter egentligen inte har så mycket att göra med dem själva som de har att göra med raunernas grannländer – exempelvis Caserion och Thalamur. Även om raunerna skulle kunna använda dessa hemligheter till sin fördel har de av tradition bevarat dessa hemligheter.

Hemligheter

Alliansen: Kärlekens hord och vargens hord har slutit ett hemligt avtal att när tiden är inne skall de tillsammans leda in styrkor på ett plundringståg genom Caserion. Planen är att plundra, döda och förstöra så mycket som möjligt och dra sig tillbaka innan Caserions styrkor hinner organisera sig. Om allt går väl så kan Caserion tvingas retirera och de bördiga landet invid havet kan då tillfalla Raunerna. Än så länge håller de detta mycket hemligt och endast de högst uppsatta känner till korrespondensen mellan de två horderna.

Coloniska artefakter: Raunlänningarna förde för länge sedan långvariga och blodiga krig mot Det coloniska imperiet. Under dessa krig erövrades många artefakter och dyrbara böcker. Det sägs att raunlänningarna fortfarande har dessa i sin besittning. I samband med ett fälttåg där raunlänningarna lyckades tillfångata en colonisk kejsare blev bytet extra rikligt. Det ryktas att raunlänningarna kom över vital information som kan vara nödvändig om någon skulle vilja återupprätta det fallna imperiet. De thalaskiska magikraterna har stort intresse av detta.

Äventyrsuppslag

Jakten på ihanan: Hordens enda pajon är död, och nu står man utan religiöst styre. Detta betyder naturligtvis katastrof, eftersom pajonen var ung och ännu inte tagit sig någon lärling. Khaganen finner dock råd och sänder ut en skara krigare som ska resa runt bland de andra horderna i området för att söka finna om man kan 'få' en pajon eller ihana av dem, under förutsättning att den befintliga redan har en nästan fullärd lärjunge, eller om de kan lära upp en ny. Men vildmarken bjuder på många överraskningar och de andra horderna kanske inte är helt samarbetsvilliga...

Imperiets hemligheter: En mindre nogräknad raunlänning har fått nys om de coloniska artefakter som en raunahövding har sin besittning. Hans plan är nu att försöka sälja desssa hemligheter till Thalamur. Rollpersonerna kan ta många roller i detta händelsförlopp: De kan anlitas för att hjälpa till med försäljningen i Thalamur, att stjäla artefakterna, att förhindra att artefakterna stjäls. Rollpersonerna kan naturligtvis också vara thalasker som har i uppdrag att förhandla om eller stjäla artefakterna från deras raunländska ägare.

TOKONS HEMLIGHETER

Tokon är ett folk med mycket gamla anor. Faktum är att det fanns ett 'Tokon' redan innan det förra mörkret. Hemligheterna som vilar i klanernas djupaste hjärta är många och fundamentala. Att försöka avslöja dem är dock något av de svåraste man kan ge sig in på. I detta kapitel har vi valt att presentera hemligheter av en lite mindre episk karaktär, nämligen hemliga vägar till underjorden och ett folk som med koppling till Skugglandet.

Hemligheter

De fallna hjältarnas gravkamrar: Vad få känner till om gravkamrarna är att platsen förbannades av en av kraftfull varelse i eonens gryning som straff för klanernas fiendskap. De själar vars kroppar begravs där löper därför risk att fastna i andevärlden utan att kunna passera vidare. I gångarnas djup, vilka sträcker sig ner i den så kallade Underjorden (se Legender & hemligheter sidan 59 eller Vandöda & nekromanti sidan 78), kan man ibland skåda spökgestalter vandrandes omkring beklagandes sitt levnadsöde. I djupet av gångarna och gravtunnlarna väntar ett mörkt väsen på att tiden skall bli inne för att urgamla planer skall sättas till verket.

Feleànni – det utvalda folket: Exakt vad det utvalda folket egentligen är för något är det få som kan svara på. Vad man vet är att de lever i Drakskogarna och att de inte har särskilt stort samröre med tokons övriga folk då få vågar vandra in på deras marker. De sägs vara människoliknande, korta och mycket vilda och bestialiska, exempelvis sägs de ha antydan till spetsiga öron samt lämna djurspår efter sig. Tatueringar skall vara väldigt vanligt hos dem, främst en massa underliga mönster och mystiska symboler som tros ha magisk innebörd, och det sägs att tokons krigsmålning härstammar från feleànni då de frekvent brukar vara kroppsmålade med den säregna blåa färgen. Många av dem har illrött hår och de övriga svart eller brun hårfärg. Vissa menar att de är skugglandsvarelser och andra att de är hädangångna själar från gudatrogna tokons som blivit utvalda att återfödas i drakarnas tjänst. Tokons druider hävdar att det utvalda folket har en mycket nära kontakt med drakarna och att feleànni troligen är en kvarleva av Drakens folk. För mer information om det utvalda folket se Eonmodulen '*Skugglandet*'.

Äventyrsuppslag

Fienden kommer: Kalla vintrar och bristen på mat och föda har drivit enade stammar av antingen tirakerna eller raunerna in i Tokon. Frågan är hur klanerna ställer sig till detta? En så pass stor och mäktig fiende är inget en klan rår på ensam varför det är nödvändigt att klanerna enar sig tillfälligt för att kunna slå tillbaka denne, dessvärre tenderar de att främst se till sina egna intressen. Spelarnas rollpersoner kan vara de som tilldelas uppgiften, eller ser det som sitt ansvar, att antingen ena klanerna för slå tillbaka fienden eller i att förhandla med fienden och finna en diplomatisk lösning på det hela. Vad händer om det senare visar sig att invasionen skett i samröre med, och delvis finansierats, av intressen från Thalamur? Kunskapen om detta kan vara nog att dra igång ett nytt storkrig varvid det är en insikt som bör axlas med eftertanke.

Usigiefejd: Två av klanerna, exempelvis Líusadh och Laphraidh, har hamnat i en ovanligt hetsig fejd efter att ett av deras brännerier bränts till grunden i vad som tros vara ett sabotage. Brännerier på båda sidorna bränns ner och uisgie priserna stiger i landet och finansiella intressen ser plötsligt

Drakens Bröder

Drakens Bröder, i folkmun ofta kallade 'Drakriddarna', är förmodligen den äldsta riddarorden i Consaber och har dessutom starka Tokonska anor. Riddartraditionen i Consaber härstammar från det coloniska imperiets tid då det fanns beridna krigare som beskyddade klanerna i utkanterna av imperiet i utbyte mot mat. Dessa kom senare att ingå i klanerna som beridna klankrigare och deras yrke gick ofta i arv från fader till son. De hade dock ingen särskild position i klanen annat än att det var de som tränade resten av klanen till milis och red i fronten vid krig. De mest hedersamma av dessa följde den gamla tron och svor att följa 'den gamla koden' vilket var den hederskod som av Drakens utvalda sades vara självaste guden Lorachs ord. Det är kvarlevan av dessa hedersamma riddare som idag utgör Drakens Bröder.

Medlemmar av Drakens Bröder tillhör alltid den gamla tron och de hyser därför stor respekt för druiderna vilka också är de som utför drakriddarnas dubbning i någon av de helgade stencirklarna. Då inga finansiella medel eller någon onödig egendom får ägas av riddarna så får man helt förlita sig på folkets bidrag av mat, husrum samt diverse utrustning och tjänster. Detta givs dock ofta och gärna av folket då orden har rykte om sig att vara både mycket hedersvärd och hjälpsam mot såväl fattiga som Daaktroende och då dess riddare ofta traditionsenligt verkar som beskydd åt mindre samhällen i utmarkerna.

Draken Bröder är mycket löst organiserade och saknar såväl huvudsäte som överhuvud. Var riddare fungerar i princip som en isolerad enhet ofta i varaktig tjänst åt en by eller ett mindre samhälle och ibland på resande fot försvarande religionens intressen. Ett undantag mot detta mönster är tiden som vapenbroder, då riddaren tränas av någon av de draksvurna till blivande fullvärdig riddare, då de i regel rider vid sin läromästares sida. Riddarna kan också sammankallas av antingen Drakens utvalda eller någon av riddarbröderna om det anses angeläget.

Sedan Calana IV:s tid så har ordern svurit sin trohet till landet Consaber och dess regent. Trots detta så är Drakens Bröder idag inte accepterade som en 'riktig' riddarorder av landets styre (förmodligen då endast ett fåtal av riddarna utgörs av riktig adel), det vill säga att de inte har några egentliga riddarprivilegier, vilket dock inte verkar bekomma dem särskilt mycket. I och med den nuvarande kungens ovilja att vid sin kröning inte svära trohetsed till den Stora draken så har en lojalitetskris inom orden uppstått. Samtliga av Drakens Bröder har svurit sin trohet till landets regent i egenskap av Drakens nåde men då den sittande kungen inte har införlivat vad de anser är hans del av det hela (det vill säga att svära Drakeden) så anser vissa av dem att de inte är skyldiga honom sin lojalitet. Andra av dem menar att det inte spelar någon roll då de anser att ett löfte trots allt är ett löfte oavsett omständigheterna. Risken finns dock att kungen inte kommer att kunna räkna med Drakens Bröder i händelse av en väpnad konflikt mot Thalamur vilket skulle vara mycket olycksamt då dessa flera gånger tidigare hjälpt till att ena klanerna under det gemensamma Drakbaneret.

Orden har en relativt god kontakt med Sant Faulks orden då de, trots den skiljda trosuppfattningen, har flera gemensamma utgångspunkter inte minst i att värna om folket. Relationen med Sant Eoboths orden är minst sagt kylig och det har hänt mer än en gång att de hamnat i väpnad konflikt på grund av meningsskiljaktigheter särskilt vad beträffar åsikten om drakar.

Drakriddare

Antagningskrav: Den sökande måste vara svuren till den gamla tron samt lyckas med ett svårt slag (Ob4T6) mot Heder och Lojalitet.

Tabun: Man får inte bryta ett löfte eller skada en drake. Man får inte heller äga pengar eller egendom (annat än vad som anses vara 'nödvändig riddarutrustning' vilket är något av en tolkningsfråga för var riddare och som anses ägas av gudarna och inte individen).

Förpliktelser: Att följa den gamla koden: "En riddare känner bara mod, hans röst säger bara sanningen, hans svärd försvarar riket, hans styrka hjälper de svaga, hans vrede förgör de onda".

Färdigheter: Krigsföring, Ockultism, Rida, Stridskonst: Riddarträning, Undervisning

Titlar och grader: Vapenbroder (motsvarar väpnare), Drakriddare (motsvarar tempelriddare), Draksvuren (motsvarar mästare), se tabell RI-67 i modulen 'Riddaren'.

Vapensköld: På grönt, en cirkelknut där två drakar, en röd och en vit, slingrar sig om varandra.

möjlighet att göra profit. Rollpersonerna hamnar mitt i smeten antingen som utsända för att tillskansa sig så mycket uisgie som möjligt eller för att försöka stävja konflikten. Klanerna kommer dock att kräva en bekräftelse på vems sprit som egentligen är den bästa och beroende på hur rollpersonerna ställer sig finns det risk att hamna på antingen den ena eller andra sidan, eller kanske rent av att göra sig ovän med båda. Äventyrsuppslaget kan vara en rejäl diplomatisk utmaning och likaså kan det vara händelser som artar sig i en än större splittring bland tokons klaner. Kanske är det till och med så att det finns någon tredje part inblandad som tror sig gynnas på klanernas stridigheter?

Samhällsdynamik: Daakmissionen har en lång tradition av misslyckande i Tokon. Tokon har visat sig motstå både kuvande genom vapenmakt och en lång tids aktiv mission. Genom århundradena har Daakkyrkan därför i stort sett låtit tokon sköta sig själv utan att offra resurser på att försöka omvända hedningarna. Den senaste tiden verkar det dock som om omständigheterna förändrats mer och mer. Några av klanerna, med klanen Cem-shòrn i spetsen, har fått ökat intresse för handel, ekonomisk vinst och politisk makt. På så vis har de önskat att stärka bandet med övriga Consaber. Dessa klaner har därför visat sig allt villigare till att låta sig omvändas och verkar fästa mindre och mindre vikt vid klanens angelägenheter. Rollpersonerna kan ta rollen av exempelvis Daaks män eller av draktrogna med ambitionen att antingen öka Daakkyrkans inflytande eller att hindra den från att slå rot. Eller så kanske de spelar medlemmar av klaner som antingen motsätter sig eller stödjer utvecklingen. Maktkampen är ett faktum och det finns flera möjligheter till intressanta äventyrsuppslag. Äventyr av det här slaget är som gjort för intrigmakeri och kan innehålla allt från ränkspel och politiskt lobbyism till spioneri och lönnmord. Vad är det egentligen som driver klanerna till deras handlande, är det verkligen bara politisk makt och rikedom? Hur långt är egentligen klanerna beredda att gå för att få sin vilja igenom? Är det kanske så att en ny tid dagas i tokon där klanerna riskerar att få sitt upplösande?

Krigets vindar: Några representanter från klanerna blir hånade i ett av regentförsamlingens möten dit de begett sig för att protestera mot att konungen ännu inte svurit Drakeden. Rykten säger att självaste talmannen, draken Verduhrakh, lämnat mötet i protest mot församlingens beteende då bland annat ett par conrier lär ha yttrat: ”Varför hedra en sådan hedningatro då guden ändå inte finns och religionen ändå är utdöende?”. Nu har vreden vaknat på allvar hos klanerna och vad som snabbt kan utvecklas till ett fullskaligt inbördeskrig står vid dörren samtidigt som skuggan av ett nytt storkrig mot Thalamur kryper allt närmre. Rollpersonerna kan dras in i händelserna på flera olika sätt. Kanske spelar de tokon som vill ena klanerna och ta till strid mot övermakten och få Tokon självständigt en gång för alla. Eller så kanske de vill förhindra vad som håller på att ske och tvingas därför bege sig till klanernas land för att å Consabers vägnar försöka blidka klanernas vrede eller kanske till Calnia för att försöka få kronan på bättre tankar? Kronan ämnar dock inte ändra sin uppfattning i första taget varvid diplomati kan visa sig lönlöst i längden. Frågan är då hur drastiska handlingar som krävs för att kunna göra något åt saken? Det hela kanske till och med kräver att man har ihjäl den sittande konungen? Eller så kanske man precis lyckas komma någon vart med diplomatin då konungen mördas av okända gärningsmän? Kanske är det rentav så att en eller flera av spelarna är rakhoriagenter utsända för att skapa splittring? Eller kanske en av spelarna lyckas rädda kungens liv och på så vis vinner hans öra? Slutar det hela i krig och katastrof eller lyckas de råda bot på saker och ting? Vem vet, kanske finner de oanad hjälp hos en kyligt beräknande drake och dennes hemliga organisation eller hos en drottning som är klokare än sin make?

Bergets hemlighet: I berget Vurlurch (vilket betyder ’viloplats’), vilket ligger ett antal mil norr om Ailleidh, sägs det bo en drake som vaktar en stor skatt. Exakt vad skatten skall finnas är okänt men den sägs vara något mycket speciellt. Kanske är det så att rollpersonerna lockas av skatten och i hopp om att finna draken sovande beger sig dit för att söka bergets hemlighet? Kanske är skatten inte alls var de tror att den ska vara och kanske är det rentav så att draken väntar dem? Hur kommer det sig egentligen att Verduhrakh ibland besöker platsen och varför sägs det att en viss gammal alvisk hjältes magiska svärd skall ha något särskilt med platsen att göra? Hur som helst finns det mycket som talar för att rollpersonerna snubblar över mer än vad de väntar sig att finna.

TOSHERNAS HEMLIGHETER

Generellt sett har tosherna få djupare hemligheter, men det finns en med stor betydelse för hela Mundanas framtid, nämligen hemligheten om Torlins fall. Tosher är inte speciellt benägna om att tala om sina hemligheter, detta är speciellt sant om deras största hemlighet (speciellt som det bara är ett mycket ringa antal tosher som känner till det fallna Torlins hemligheter.

Hemligheter

Det fallna Torlins hemligheter: Torlin var ett av de få rikerna som lyckades överleva de förra mörkret. Det var deras djupa kunskaper om magi. Den mest kände magikern var belag Dulicinna som levde för över 8000 år sedan. Riket styrdes av en ’Högste Lheng-li’ – en magikermästare med absolut makt. Riket ansattes dock ständigt av fiender och när toshiska stammar och ökenkrigare från öster anfaller. Innan riket föll år 2810 f.D. beordrade Högste Lheng-li att ett underjordiskt valv skulle iorndingställas där alla Torlins kunskap om magi och pereptierna skulle lagras. Detta valv förseglades med sju magisk lås. Någon gång under de gångna årtusena har toshiska schamaner upptäckt den hemlighet som finns på deras mark. Insikten om hemlighetens betydelse har dock inte gått dem förbi och de vaktar nu valvet.

Äventyrsuppslag

Jägarnas skräck: En orättfärdigt dödad schaman har med sin själ tagit kontrollen över en djurkropp som den anfaller med (ett fruktat djur som exempelvis en gepard, lejon eller liknande). Schamanen har på så vis ihjäl en massa folk, vilket är en del av dess plan på rättmätig hämnd. Spelarna får i uppdrag av jargier/sin stam att ha ihjäl djuret som redan tagit kål på flera jägare trots att de flertalet gånger tror sig ha dräpt det (i själva verket kan ju schamanen byta kropp). För att få ett slut på det hela måste de alltså göra upp med schamanens hämndlystna själ antingen genom att fördriva denne eller genom att hjälpa denne att hämnas på den person den egentligen söker. Dessvärre råkar denna person vara rollpersonernas uppdragsgivare och hämnden innefattar att schamanen skall få ta över denna personens kropp (och fördriva dennes själ).

Skattjakt: I skogen väster om Karakul sägs en gammal grav från Daburikets utkanter vara belägen. Rollpersonsgruppen, som kan vara jargisk, cirefalisk eller foriansk hyr en tosh för att vägledas till den plats som sägs hysa graven och dess rikedomar. Samtidigt har en konkurrerande makt lejt toshen för att leda dem fel – rätt in i krokodilmarkerna. Skall rollpersonerna hämnas på toshen om de får reda på hur det ligger till eller gemensamt med toshen försöka dela på bytet? Det senare lämpar sig bäst om toshen skall bli ett med rollpersonsgruppen. Ytterligare problem uppstår när skatten på något otäckt vis (genom mardrömmar eller liknande) visar sig vara förbannad – vågar rollpersonerna ta med sig den ändå – eller finns det en poäng med att ge förbannelsen till dem som försökte få dem att bli krokodilmat?

Stamkrig: Två eller flera stammar har hamnat i konflikt, antingen med varandra eller med jargierna. I detta blandar sig slavhandlare från Mûhad och Momolan under täckmanteln att de skall befria tosherna från jargierna. Jargierna och västerlänningarna vill givetvis spela ut tosherna mot varandra för att kunna del upp bytet, men finns det någon metod för tosherna att spela ut västerlänningarna mot jargierna? Här finns god potential till diplomatiska/krigiska äventyr och rollpersonsgruppen kan bestå av olika folkslag.

VEDDOFOLKETS HEMLIGHETER



Veddofolket har många kunskaper som inte finns hos några andra folk i Mundana. Detta beror först och främst på att de bor avlägset, men också på grund av att de är de enda invånarna i sitt område. Veddofolket är dock inte direkt hemlighetsfulla av sig och om man frågar dem om något så brukar man nästan alltid få ett uppriktigt och upplysande svar.

Hemligheter

Kung Frost: Denna mystiska man har ibland påträffats utav veddos jägare. Han har ett antal gånger setts i mitten av en rasande storm vandrandes tillsynes oberörd och gnolandes på någon vemodig visa på ett främmande språk. Kanske är det på grund av hans egendomliga blåvita och alldeles för tunna klädnad, hans blåaktiga hud samt hans krona av iskristaller som gör att Veddo skyr honom likt pesten. De menar att han är en osalig hädangången ande som inte lyckats kapa sin navelsträng till den här världen. Sanningen är dock av ett annat slag.Kung Frost är den jordiska manifesteringen av en mycket gammal och numera bortglömd gud. Han dyrkades i det förgångna som en av de fyra årstidernas gudar. Då hans skara av dyrkare minskades och slutligen helt dog bort insåg han att han höll på att försvinna i glömskan. I ett sista desperat försök att inte glömmas bort antog han jordisk skepnad. Dessvärre har han med tiden kommit att glömma bort vem han själv är vilket förvandlat honom till en aningen vemodig gestalt. Han är en mycket vänlig person som inget hellre önskar än att finna ett par vänner, gärna som kan få honom att minnas vem eller vad han egentligen är. Även om han är en gud så är hans krafter ringa mot vad de en gång var. Han tycks bland annat kunna påverka vädret i viss grad, behärska i stort sett alla språk, vara helt immun mot kyla naturlig såväl som magisk samt behärska en och annan kryotropisk besvärjelse till åtminstone femte rangen och då han levat i ett antal tusentals år redan verkar han relativt odödlig. Han måste dock leva i snö och kyla där de kryotropiska magiströmmarna är som starkast. Annars slits hans kropp sönder av den magiska väven och han möter den sanna döden.

Äventyrsuppslag

Kannibaler: Spelarna kanske är besökare i den vita öknens land eller bara på genomresa. Kanske är det så att de tvingas söka skydd hos en av de lite mer avsides stammarna hos veddo. Kanske inser de för sent att den svultna handens stam inte bara äter djur. Eller kanske de spelar medlemmar hos en intilliggande stam vars anhöriga kidnappats av den svultna handens stam som tvingas bege sig dit i hopp om att rädda dem. Under alla omständigheter är det dags att skynda sig.

Kidnappning: Den gamla enstöringen Ladovis Isskägg har slutligen tröttnat på sin ensamhet och skickar därför istrollen för att kidnappa den vackraste kvinnan de kan hitta. Trollen anfaller en av stammarna och efter förfrågningar får de höra att den vackraste kvinnan Oonaqe tydligen finns hos frosträvens stam. Kanske är det här rollpersonerna kommer in som beskyddare till den bortskämda och självgoda Oonaqe av frosträvens stam och/eller kanske blir de inkopplade efter själva kidnappningen och får bege sig till den bittra köldens boning för att rädda henne. Extra roligt blir det om spelarnas rollpersoner inte är veddo och således inte är medvetna om deras skönhetsideal. I så fall kommer de att få en smärre chock när de i föreställningen av att få rädda en vacker prinsessgestalt möter veddos fetaste och kanske otrevligaste kvinna. Med tanke på alla faror de kan tänkas stöta på här kanske Kung Frost kan visa sig vara en tacksam allierad, vem vet kanske i utbyte mot att de återinrättar dyrkan av honom igen? För den som önskar en osedvanlig upplösning på det hela så kan det visa sig att Ladovis Isskägg till och med blir tacksam över att bli 'befriad' från plågan till kvinna...

BARBARER & MÄNNISKOFOLK

Elden sprakade där den brann uppe på den snötäckta bergssluttningen under den stjärnbeströdda natthimlen. De tre männen av Stormens folk satt i tystnad och stirrade in i de fladdrande eldslågorna vilkas sken dansade i deras allvarsamma ansikten. De hade väntat länge nu och ännu hade inte kämparna från systerstammen Skjoldarna dykt upp. Männen kunde bara sätta sin tro till Sirons välvilja att de skulle hinna dit i tid.

Ett avlägset rovfågelsskri avbröt deras tankar och unisont reste de sig och blickade upp mot den klara stjärnhimlen. Njalar Falkbroder, den äldste av männen, nickade igenkännande åt sin vita dresserade falk och pekade sedan på vad den hade skriat åt, varvid mannen med påken vid hans sida, Basag Röde, svor ljudligt.

Där nere i dalen kom de i stora mantal – fienden, Rjaltas enade folk. I spetsen av dem kunde man se deras hövding, den väldige och ärrade Siegber. Många var de fiender som fallit för hans fruktade yxa Brighbiter, och det sades att han inte skulle ge sig förrän alla kraggs stammar var under hans enväldiga styre.

Canak Stålhjärta, den yngste av de tre männen, fattade ett hårt tag om sitt kraggsvärd, det svärd som hade varit hans fars innan han själv hade dräpt honom för titeln som hövding. Han visste vad som nu väntade dem och måtte Siron skänka dem styrka att dräpa sina fiender, för blod skulle spillas i gudens namn.

BARBARER & MÄNNISKOFOLK är en bakgrundsmodul till Eon som beskriver Mundanas barbarer och primitiva folk. Utöver ett inledande kapitel om primitiva folks traditioner i allmänhet och ett avslutande kapitel med hemligheter och äventyrsuppslag finns ett utförligt kapitel för varje folkslag som modulen behandlar, nämligen: kamorianer, raunlänningar, kraggfolket (inklusive eyren), tokonbarbarer, veddo, adasier, tosher och auser (asharinahalvöns ursprungsbefolkning). Vart och ett av dessa folks myter, historia och utbredning beskrivs. Likaså hur de försörjer sig och vad de äter. Deras kultur, levnadssätt, kläder, utseende, högtider, riter, rättsskipning, språk, religion och schamanism behandlas. För att underlätta om man vill spela en rollperson som kommer från någon av dessa kulturer finns ett speciellt avsnitt för varje folk som tar upp det man behöver tänka på, exempelvis individens mentalitet, speciella egenskaper, namnförslag, yrken och utrustning. För varje folk finns dessutom ett antal intressanta platser och personer beskrivna.

Eon är ett rollspel från:

neoGames®

Konstruktion: Petter Nallo, Sebastian Andersson, Carl Johan Ström, Josephine Rosén, Anton Wahnström, Dan Johansson, Daniel Lehto.
Omslagsbild: Luis Royo.
För att kunna använda denna bok måste du ha tillgång till Eons grundregler.

#5042

